Nº 31 • AGOSTO 2003 • 6,00 €
6,16 € (Canarias, Ceuta y Melilla)

PlayStation®2

Revista Oficial - España

¡GUÍA COMPLETA!

Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad



Colin McRae 4.0
Prepárate para la nueva entrega del mito automovilístico

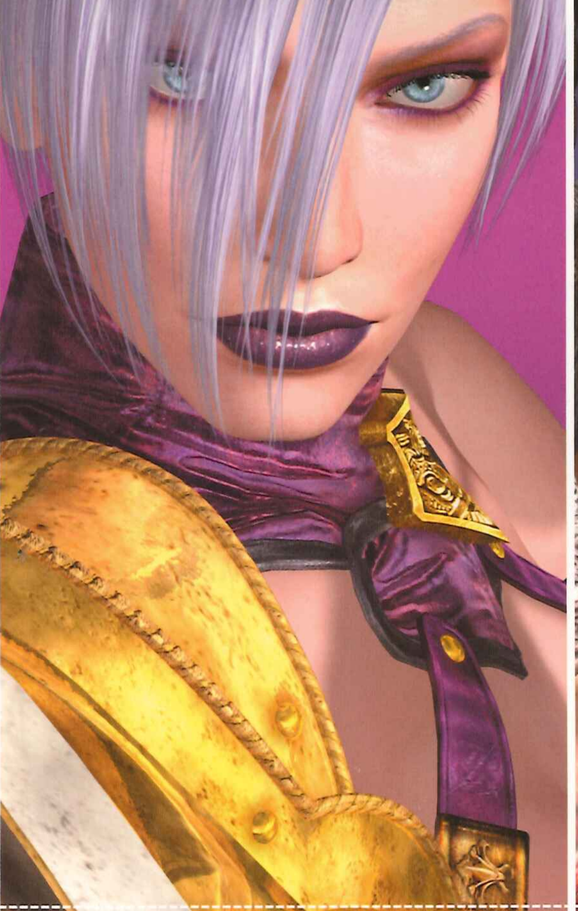


Ghosthunter
Sony C.E. reinventa el Survival Horror

SOUL CALIBUR 2

Namco presenta al nuevo rey de la lucha





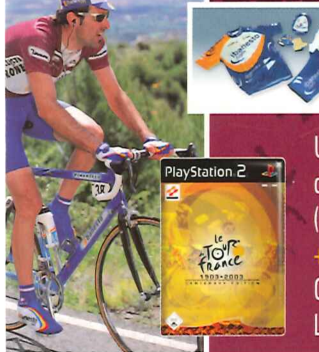
PRIMER CONTACTO

- THE ITALIAN JOB
- BUFFY CHAOS BLEEDS
- BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER
- ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

¡ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES DEL VERANO!

- Virtua Fighter 4 Evolution
- Starsky & Hutch
- Resident Evil Dead Aim
- Chaos Legion
- Formula One 2003
- Futurama
- RTX Red Rock
- Indiana Jones...

CONCURSOS



Una Bicicleta Oficial de **ibanesto.com** (valorada en 3.000 Euros) + Equipación Oficial Completa + 10 Juegos Le Tour De France C.E.

(Sólo para lectores de PlayStation 2 Revista Oficial)



50 Juegos EXCLUSIVOS **Virtua Fighter 10th Anniversary**



20 Return To Castle Wolfenstein: O.R. + 20 Camisetas



20 Resident Evil Dead Aim + 20 Camisetas

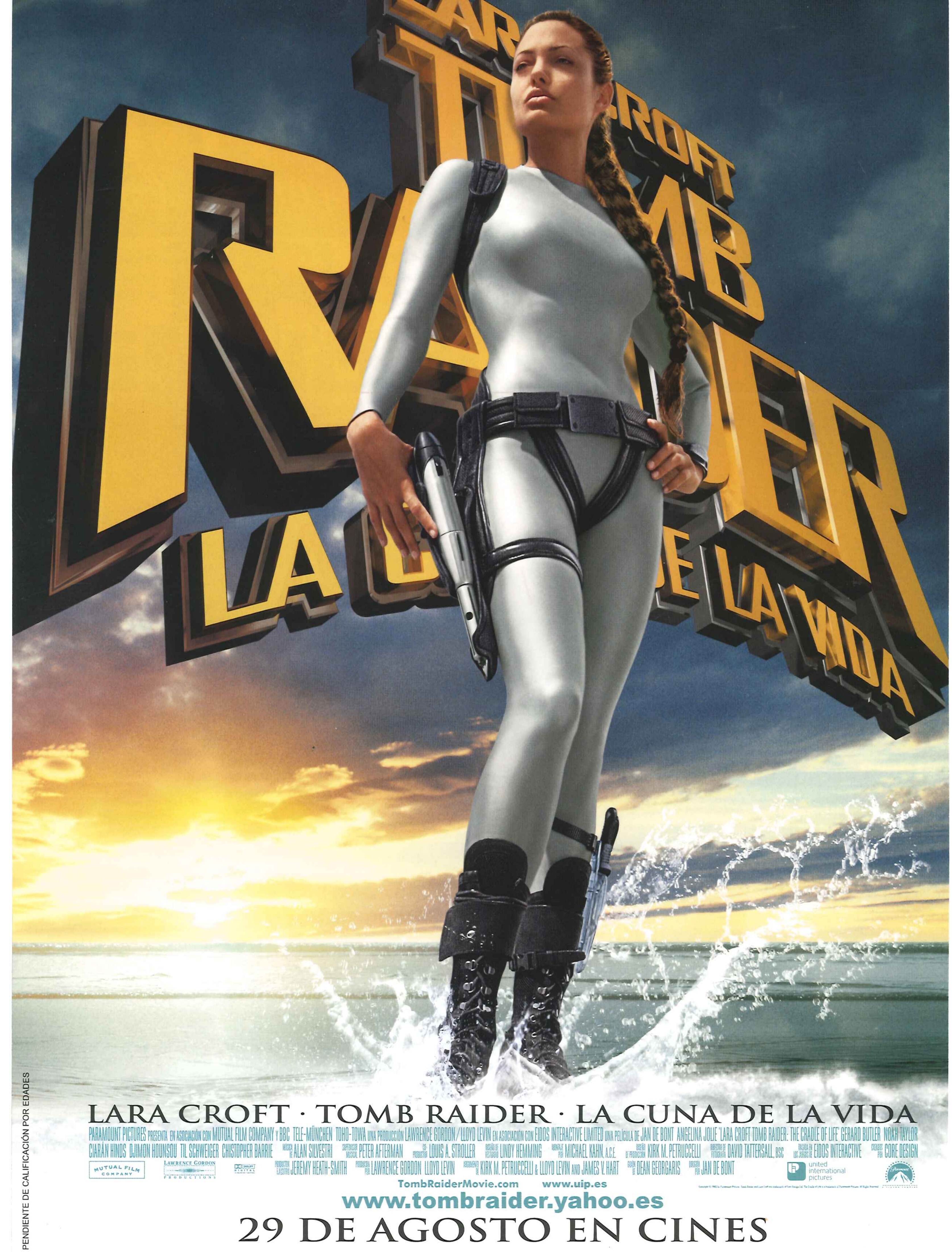
GUÍA COMPLETA DE CLOCK TOWER 3, LA ÚLTIMA TENTACIÓN DE CAPCOM



GRUPO ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 — INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2




LARA CROFT
TOMB
RAIDER
LA CUNA DE LA VIDA
LARA CROFT · TOMB RAIDER · LA CUNA DE LA VIDA
PARAMOUNT PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON MUTUAL FILM COMPANY Y BBC TELE-MÜNCHEN TOHO-TOWA UNA PRODUCCIÓN LAWRENCE GORDON / LLOYD LEVIN EN ASOCIACIÓN CON EIDOS INTERACTIVE LIMITED UNA PELÍCULA DE JAN DE BONT ANGELINA JOLIE "LARA CROFT TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE" GERARD BUTLER NOAH TAYLOR
CIARÁN HINDS DJIMON HOUNSOU TIL SCHWEIGER CHISTOPHER BARRIE MÚSICA DE ALAN SILVESTRI SUPERVISOR MUSICAL PETER AFTERMAN CO-PRODUCTOR LOUIS A. STROLLER DISEÑO DE VESTUARIO LINDY HEMMING MONTAJE POR MICHAEL KAHN, A.C.E. DISEÑO DE PRODUCCIÓN KIRK M. PETRUCCELLI DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DAVID TATTERSALL, BSC BASADA EN LOS JUEGOS DE EIDOS INTERACTIVE CREADOS POR CORE DESIGN
MUTUAL FILM COMPANY
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS
DOLBY DIGITAL
PRODUCTOR EJECUTIVO JEREMY HEATH-SMITH PRODUCIDA POR LAWRENCE GORDON LLOYD LEVIN ARGUMENTO DE KIRK M. PETRUCCELLI & LLOYD LEVIN AND JAMES V. HART GUIÓN DE DEAN GEORGARIS DIRIGIDA POR JAN DE BONT
united international pictures
TombRaiderMovie.com
www.uip.es
www.tombraider.yahoo.es
29 DE AGOSTO EN CINES
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES



w.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

omité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Javier Iturrioz, Luis Mittard, Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música) y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
orte: Jesús Mº Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
emania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 9 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- betta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major dia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: blicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: egi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI

SELECT

PlayStation 2 Revista Oficial - España
SOUL CALIBUR 2
Namco presenta al nuevo rey de la lucha

PS2



<< Marcos García >>

Los juegos de lucha vuelven a cobrar el protagonismo perdido en los últimos tiempos. ***Virtua Fighter 4 Evolution*** se convierte en el mejor *beat'em-up* de todo el año y el cada vez más cercano ***Soul Calibur 2*** retomará el cetro del maestro *Tekken 4* para proclamarse rey absoluto del género. Septiembre será la fecha elegida para ello. Por eso hemos querido rendir homenaje a todos los fieles seguidores de los *beat'em-up* con un concurso exclusivo y único en el que podréis conseguir un homenaje jugable a la saga *Virtua Fighter* de **Sega**: ***Virtua Fighter 10th Anniversary***. Un título imposible de hacerse con él de otra manera, ya que jamás será puesto a la venta. Os damos la oportunidad de ganar uno de los 50 que sorteamos. ***Ghosthunter***, el juego de **Sony C.E.** que reinventará el género del *Survival Horror* se convierte en el otro gran protagonista ineludible del mes. También hemos querido mostraros un sabroso anticipo de la cuarta entrega de *Colin McRae*, que este año adelantará su fecha de salida a finales del mes de septiembre. Y como no queríamos dejaros sin guía de *Tomb Raider* os ofrecemos la solución completa a la aventura de **Eidos**. Respecto al DVD, nada más deciros que viene cargadito con las mejores demos jugables de la temporada. ¡Cuidado con el sol!





DVD DEMO [31]

Este mes el genial título de Konami se lleva gran parte del protagonismo de nuestro DVD-Demo

DEMOS JUGABLES

DEMO JUGABLE Nº01 Silent Hill 3

La experiencia más aterradora que puedas vivir al lado de tu consola ya está disponible en exclusiva para **PlayStation 2**. Descubre cómo comienza esta genial aventura con la *demo* exclusiva que os ofrecemos este mes en el DVD de la revista.



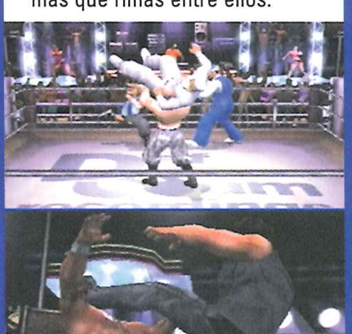
DEMO JUGABLE Nº02 Virtua Fighter 4 Evo.

Descubre uno de los nuevos personajes de esta edición mejorada en la demo jugable.



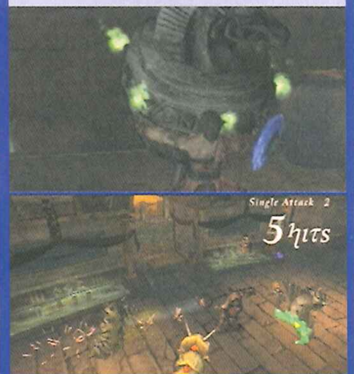
DEMO JUGABLE Nº03 Def Jam Vendetta

Los «hip-hoperos» más populares se suben al ring a repartir más que rimas entre ellos.



DEMO JUGABLE Nº04 Rygar: The Legendary Adventure

El clásico de los ochenta vuelve a la carga con un aspecto gráfico acorde con los tiempos.



VÍDEO-DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

Jurassic Park: Operation Genesis™
Construye tu propio parque jurásico y haz que prospere hasta triunfar

NBA Street Vol. 2™
El basket callejero vuelve de la mano de **Electronic Arts**.

Trailer Pro Beach Soccer™
Una nueva visión del fútbol, esta vez sobre la cálida arena de la playa.

SOCOM: U.S. Navy Seals™
El primer juego *On-line* de **PS2**. Descubre todo lo que te ofrece la red mundial.

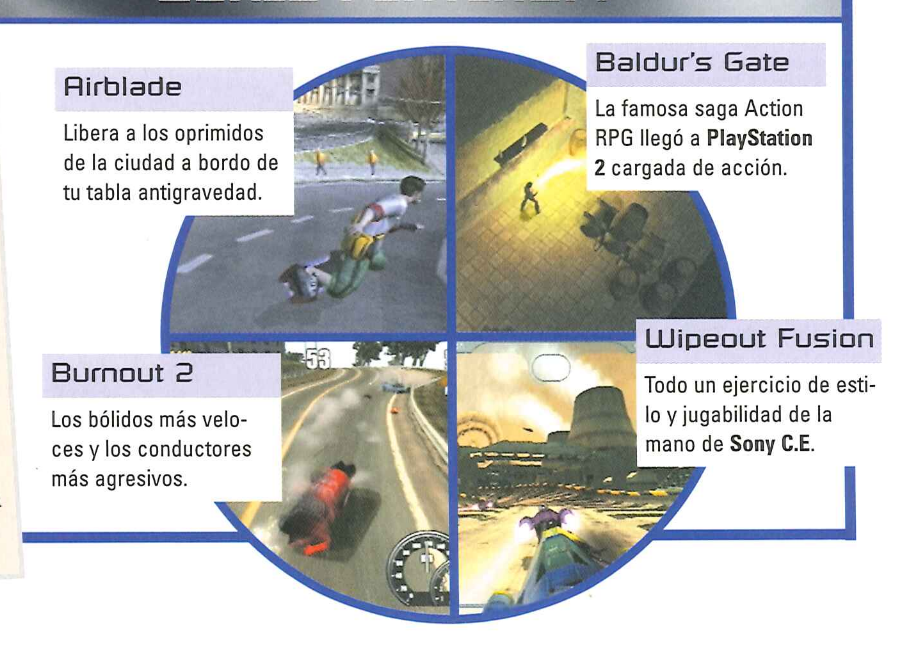
EXTRAS

The Legend Of Shinobi™
En este completo reportaje descubrirás los orígenes de la saga y el proceso de creación de *Shinobi*.

Silent Hill 3™
Y como guinda, un exclusivo videoclip en el que **Heather**, protagonista del juego, interpreta el tema principal compuesto por el genial **Akira Yamaoka**. Aquí os adjuntamos la letra de la canción para que no os perdáis ni un detalle y podáis comprobar toda la carga dramática y emotiva de esta composición.

"You're not here"
Blue sky to forever,
The green grass blows in the wind, dancing
It would be much better a sight with you, with me,
If you hadn't met me, I'd be fine on my own, baby,
I never felt so lonely, then you came along,
So now what should I do, I'm strung out, addicted to you,
My body it aches, now that you're gone,
My supply fell through,
You gladly gave me everything you had and more,
You craved my happiness,
When you make me feel joy it makes you smile,
But now I feel your stress,
Love was never meant to be such a crazy affair, no
And who has time for tears,
Never thought I'd sit around and cry for your love,
'till now

SERIE PLATINUM



Airblade
Libera a los oprimidos de la ciudad a bordo de tu tabla antigravedad.

Baldur's Gate
La famosa saga Action RPG llegó a **PlayStation 2** cargada de acción.

Burnout 2
Los bólidos más veloces y los conductores más agresivos.

Wipeout Fusion
Todo un ejercicio de estilo y jugabilidad de la mano de **Sony C.E.**

> TÚ
PUEDES
ESTAR
AQUÍ

> adidas
TE ACERCA A TUS SUEÑOS

>
>
> www.adidas.es/futbol



> Compra calzado de fútbol o fútbol sala adidas y participarás en el sorteo de:
> **UNA ESTANCIA DE 2 DIAS CON**
> **LA SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL** *
> Entrenar, comer, charlar... Vive al 100% la Selección
> Si eres menor de 14 años **¡ESTÁS CONVOCADO!**





FOREVER SPORT

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

Los nuevos juegos de Acclaim. ▮ Jill De Jong visitó España
Los últimos periféricos ▮ Electronic Arts ficha a Raúl López ▮ Terminator 3...

ACCLAIM

XGRA y SX Superstar



Próximos lanzamientos de sus estudios británicos

El primero de ellos, *Extreme-G Racing Association*, es la cuarta entrega del *arcade* de conducción futurista protagonizado por veloces motos. El juego, creado por **Studios Cheltenham**, nos propone de nuevo carreras de alta velocidad en las que los pilotos podrán hacer uso de todo tipo de armas. El lanzamiento de *XGRA* está previsto para el mes de julio. El otro título, *SX Superstar*, nos acerca al fascinante mundo del *Supercross* de la mano de **Climax London**, creadores *de Moto GP URT*. Veinte circuitos de tierra estarán a tu disposición para realizar todo tipo de acrobacias.

ARDISTEL

Speedster 3

Cuenta con licencia oficial de **Sony C.E.** y es compatible con **PS2** y **PSone**. Para un mayor realismo, **Fanatec** ha incorporado al volante cambio de marchas y pedales de aceleración y freno antideslizante.

LOGITECH

Optical Mouse

Conecta a uno de los puertos USB de **PlayStation 2** este ratón y conseguirás una mayor precisión óptica en el control de juegos como *Red Faction 2*, *Half-Life* o *Age Of Empires II*.

HEREDEROS DE NOSTROMO

Periféricos

Esta compañía saca a la venta un mando inalámbrico **Freebird RF Gamepad** y un sistema de sonido, **SoundStation 4**, compuesto por 4 altavoces y un *subwoofer* de 400 W.


Mando: 59.99 Euros


SoundStation: 89.90 Euros

PROEIN

Visita de Jill De Jong

La modelo que sirve de imagen a la heroína de Tomb Raider visitó España el pasado 26 de junio

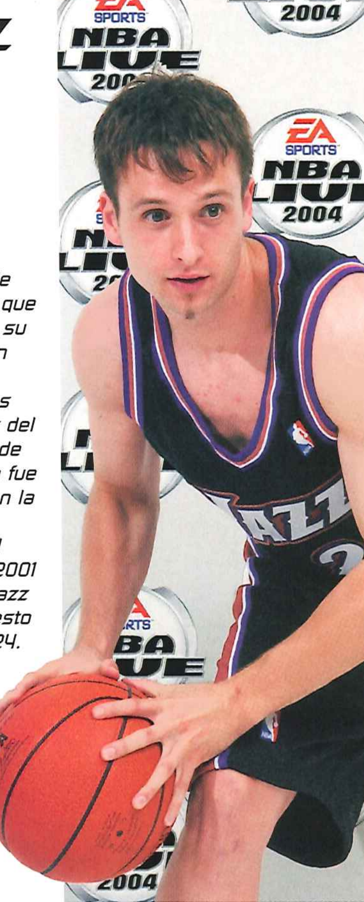
Con motivo del lanzamiento en **España** de una de las más esperadas continuaciones, ***Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad***, tuvo lugar una presentación en la Fundación Canal de **Madrid**. En ella, la prensa del sector pudo disfrutar con la presencia de **Jill De Jong**, la espectacular modelo que encarna a la protagonista del juego. Posó para las fotos y encandiló a todo el mundo gracias al encanto que derrochó en todo momento. Asimismo, todos los asistentes pudimos comprobar *in situ* las bondades del juego gracias a un vídeo y una detallada explicación por parte de la gente de **Proein**, compañía que distribuye en **España** el juego de **Eidos**. El título se encuentra a la venta desde el pasado 4 de julio, y este mes contáis en **PlayStation 2 R.O.** con una completa guía del juego.

ELECTRONIC ARTS

E.A. ficha a Raúl López

La estrella de los Utah Jazz cede su imagen para promocionar NBA Live 2004, el título de EA sports

El jugador de baloncesto español **Raúl López**, que actualmente pertenece a la plantilla del equipo de la *NBA Utah Jazz*, ha sido elegido por **Electronic Arts** para servir como imagen pública a la nueva entrega de su simulador de baloncesto, ***NBA Live 2004***. Este título llegará al mercado español de la mano del jugador a mediados de octubre, doblado y traducido al castellano. Para **EA Sports** ya es una tradición el utilizar a un jugador de renombre para promocionar esta saga que lleva ya muchos años siendo el mayor referente en lo que a simulación baloncestística se refiere. **Kevin Garnett**, **Tim Duncan** o **Jason Kidd** ya cedieron su imagen a esta serie en su momento. Es una suerte que ahora el deporte español cuente con representantes en la mejor liga del mundo para poder utilizarlos de gancho en nuestro país.



El joven jugador de 23 años, que comenzó su carrera en las categorías inferiores del Joventut de Badalona fue elegido en la primera ronda del draft de 2001 por los Jazz en el puesto número 24.

Aliens Vs. Predator: Extinction

Los programadores de **Zono**, creadores del juego, han optado por un género poco explotado en las consolas; la estrategia en tiempo real. Así, viviremos las más encarnizadas batallas entre las tres razas en confrontación: *Aliens*, Depredadores y Marines.



ACCLAIM



Doblaje de Urban Freestyle Soccer

Dos de nuestros colaboradores más «gamberros» fueron los encargados de participar en el doblaje al castellano de las voces de ***Urban Freestyle Soccer***, un título de **Acclaim** que aparecerá a finales de septiembre en el mercado español. El juego se centra en el mundo de los partidos de fútbol callejeros, donde las reglas son mucho más permisivas y el ritmo de juego más frenético. **Jasón García** y **Jorge Martínez** utilizaron toda su experiencia adquirida en su deambular por los barrios bajos de **Madrid** para emplear las expresiones que utilizan los jugadores del juego.

ATARI

Terminator 3

El espectacular juego basado en la película de acción más esperada de este verano

En este *arcade* de disparos en primera persona encarnaremos a **Arnold Schwarzenegger** (que por primera vez presta su voz a un videojuego) mientras intenta proteger al joven **John Connor** una vez más, esta vez acosado por la exhuberante **T-X** creada por **Skynet**. Aún habrá que esperar hasta el próximo año para poder disfrutar de este título.

PlayStation 2
TERMINATOR 3
RISE OF THE MACHINES
ATARI



S2E

Salón del Entretenimiento

El pasado mes de junio, del 26 al 29, se celebró en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo el primer Salón del Entretenimiento Electrónico, en el que se dieron cita las más importantes compañías de videojuegos. El **S2e** albergó en sus más de 8.000 metros cuadrados un Área de Juegos en el que se encontraban las principales plataformas tecnológicas y donde los visitantes pudieron disfrutar de sus servicios.



Resultados Concursos

CONCURSO X-MEN DIMENSION

- JAIME SANTOS FERNÁNDEZ (MADRID)
- OLEGARIO SANTAMARÍA MARTÍNEZ (SEVILLA)
- DAMIÁN ÁLVAREZ SANZ (BARCELONA)
- JESÚS FCO. GOLDAR VILARIÑO (LA CORUÑA)
- JOSÉ MARÍA MORENO DÍAZ (MADRID)
- ANTONIO BIZARRO MACÍAS (SEVILLA)
- EDUARDO SEMPERE SALES (S. C. TENERIFE)
- FCO. JAVIER COLMENAR (MADRID)
- ALFREDO CIMORRA MARTÍN (MADRID)
- ALBERTO GARCÍA SAN RAFAEL (VALENCIA)
- FCO. JOSÉ GUTIÉRREZ NIETO (MURCIA)
- JAVIER GUTIÉRREZ CARVAJAL (ASTURIAS)
- RODRIGO GONZÁLEZ MARTÍN (VALENCIA)
- CARLOS GARCÍA LÓPEZ (MADRID)
- JOSÉ MANUEL VILLA PAZ (PONTEVEDRA)

CONCURSO THE GETAWAY

- JON MENDIZÁBAL VIVANCO (GUIPÚZCOA)
- RICARDO PANTIGA HARO (ASTURIAS)
- JAVIER SÁNCHEZ LÓPEZ (BARCELONA)
- ALFONSO FUENTES RODRÍGUEZ (MADRID)
- JOSÉ LUIS VICH CAMPOS (BALEARES)
- JESÚS MONSALVE GONZALO (MADRID)
- RAFAEL FONT INFANTE (BALEARES)
- Mª JESÚS PEREDA MARTÍN (BARCELONA)
- LUIS ALBERTO DE LA TORRE (CANTABRIA)
- JUAN PÉREZ CORTÉS (MADRID)
- SANTIAGO RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ (ASTURIAS)
- JESÚS CONESA MORENO (BARCELONA)
- JOSÉ ELÍAS BENEITO CASTELLÓ (ALICANTE)
- DARÍO FERNÁNDEZ GARCÍA (MADRID)
- MARINA GABIOLA COLINA (GUIPÚZCOA)
- VÁN HERNÁNDEZ CALERO (S. C. TENERIFE)
- FCO. JAVIER CERNUDA CORTECERO (MADRID)
- ALONSO SOLER OSUNA (MURCIA)
- ELISA DASILVA DACOSTA (MÁLAGA)
- JOSÉ LUIS ALONSO LLAMAZARES (SEVILLA)
- MANUEL CORREA ORTEGA (ALICANTE)
- GUSTAVO MÁRQUEZ SERRANO (VALENCIA)
- SANTIAGO ARDERIU MUÑIZ (BARCELONA)
- ANDRÉS FERNÁNDEZ MARTÍN (MADRID)
- SAGRARIO GARCÍA RUIZ (MURCIA)

REPORTAJE

por << Nemesis >>



¿Cómo matar lo que ya está muerto?

ghosthunter

Los autores de Primal y las dos entregas de MediEvil dan los últimos toques a un macabro cuento para PlayStation 2, que supondrá el siguiente paso en la evolución del Survival Horror

O al menos eso es lo que mantienen en **Studio Cambridge**, cuyas oficinas tuvimos la oportunidad de visitar de manera relámpago el pasado 17 de junio. El motivo del desplazamiento estaba plenamente justificado: conocer de primera mano el nuevo proyecto del equipo que brindó en el pasado títulos tan prestigiosos como *MediEvil* o el reciente *Primal*. Según nos desveló el propio director creativo del juego, la historia del desarrollo de ***Ghosthunter*** comienza justo al día siguiente de dar el último toque a *Primal*. El «jefazo» de **Studio Cambridge** dio al equipo de programación dos semanas para pensar en algo completamente nuevo o comenzar ya el desarrollo de *MediEvil 3*. Las oficinas de **Cambridge** están llenas de fanáticos del cine en todos sus géneros (terror, acción, comedia) y no tardó en salir a la luz la posibilidad de hacer una aventura en la línea de *Cazafantasmas*, pero añadiéndole un componente terrorífico, en la tradición del *Survival Horror*. Así nació ***Ghosthunter*** y su protagonista, **Lazarus Jones**, un policía de **Detroit** dispuesto a resolver un misterio que se remonta a la década de los 70. En aquella época, el profesor **Richmond**, uno de los más brillantes científicos del ejército de **EE.UU.** descubrió la forma de contactar con los espíritus. Pero no contó con que toparía con **Sir Hawksmoor**, un ente tan maligno como poderoso, que antes de desaparecer en el interior del *Array* (la máquina diseñada por **Richmond** para atrapar espectros) se llevó consigo el alma de **Kate Heller**, una de las colaboradoras del profesor. Tras la desaparición de **Heller**, **Richmond** fue acusado de todos los asesinatos cometidos por **Hawksmoor**, viéndose obligado a desaparecer. Casi 30 años después, y durante una investigación rutinaria entre los restos del laboratorio, **Lazarus** liberó el *Array* dispersando todo su aterrador contenido por la región. Ahora este policía, sospechosamente parecido a **Brad Pitt**, ➔

En su salto al mundo de los vivos, los fantasmas han mutado hasta formar criaturas absolutamente dantescas.

<Además de las clásicas casas encantadas, visitarás los restos de un barco hundido y una prisión>

Para poder disparar a los fantasmas antes es preciso volverlos visibles... Ese será tu principal quebradero de cabeza en Ghosthunter.

Studio Cambridge



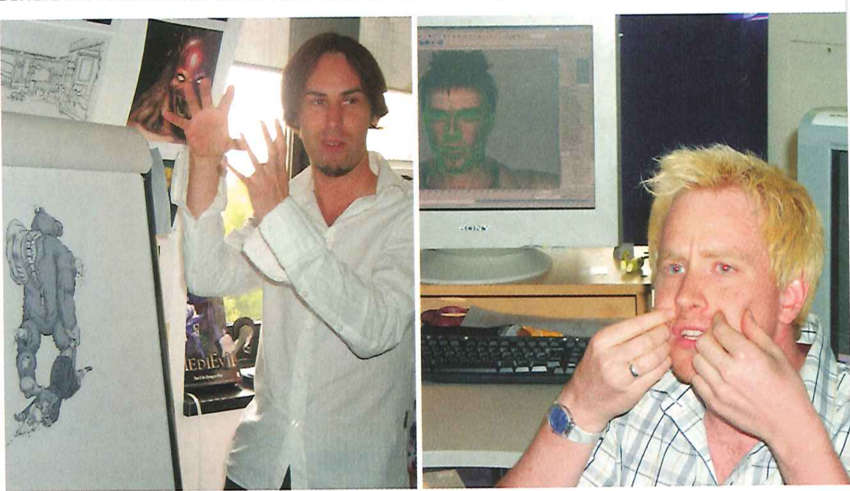
La visita a las oficinas donde se está gestando ***Ghosthunter*** nos sirvió para conocer de primera mano cómo se ha diseñado a **Lazarus Jones** (un auténtico clon de **Brad Pitt**), sus enemigos y unos escenarios de auténtica pesadilla.



Las oficinas de Cambridge Studios estaban en plena ebullición durante la visita. Eso sí, no pudimos espiar nada de su tercer proyecto para PS2.



El directo creativo nos demostró en directo como funcionará la banda sonora de Ghosthunter (como el Imuse de LucasArts pero a lo bestia).

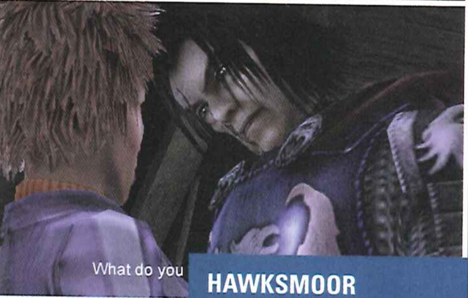


Jason Wilson (izquierda) el Lead Artist de Ghosthunter nos enseñó los bocetos del juego. El Character Artist (derecha) nos mostró las revolucionarias animaciones faciales del protagonista.

ghosthunter







HAWKSMOOR
El villano principal de ***Ghosthunter*** llevará la voz del genial **Michael Gambon** (*Sleepy Hollow*, *Gosford Park*). Es el fantasma de un poderoso y cruel caballero incapaz de asumir su propia muerte.

<Cambridge Studios busca crear la perfecta unión entre acción y terror>

deberá superar su escepticismo inicial para dar caza a un ejército fantasmal que se irá manifestando ante sus ojos de las formas más variadas; como personajes de apariencia gelatinosa capaces de absorber cualquier objeto que se les lanze y otros que sólo se reflejan en el agua. Esta legión de espectros obligarán al jugador no sólo a ser hábil en el uso de las armas, sino a exprimir al máximo su cerebro para hacer visibles y vulnerables a criaturas que llevan muertas varias décadas. En una de las demostraciones del juego pudimos ver cómo **Lazarus** se enfrentaba a un iracundo *poltergeist* que se había hecho fuerte en el interior de un labotario. La única forma de hacerlo visible era poniendo un tubo de ensayo al fuego y provocar el suficiente humo como para detectar su silueta. Tanto éste como el resto de localizaciones de ***Ghosthunter*** reproducen escenarios y situaciones que los *fans* del cine de terror reconocerán en segundos. Una de las fases transcurre, por ejemplo, en un pantano de **Florida** habitado por fantasmas de «red necks» inspirado en *Deliverance* (la polémica película de **John Boorman**). También tendrás la ocasión de visitar los restos de un barco de guerra británico hundido por los alemanes y de conocer a











TE ESPERA UN INVIERNO TERRORÍFICO
Los fantasmas a los que tendrás que enfrentarte en ***Ghosthunter*** incluyen el alma de un niño fusionado al cocodrilo que lo devoró y una niña que transmite su odio a un oso de peluche, transformándolo...

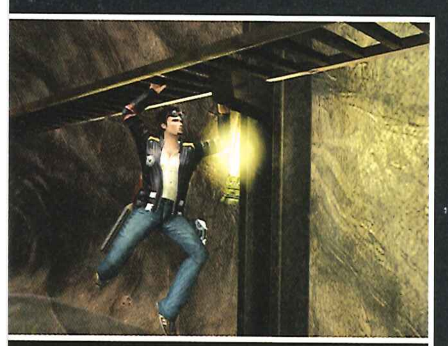
ghosthunter



sus habitantes, las almas de los marineros ahogados dentro de él. La meta que se marcaron los creadores de ***Ghosthunter*** era explotar más el terror psicológico que la casquería, para lo que han contado con una aterradora banda sonora (con Dolby Pro Logic II) que añadirá instrumentos musicales a medida que aumente la acción en pantalla. Para las voces se van a reclutar actores de uno y otro lado del atlántico, aunque el único nombre que se ha hecho público hasta ahora es el de **Michael Gambon**, el prestigioso actor británico que sustituirá al fallecido **Richard Harris** en la nueva película de *Harry Potter*. **Gambon** pondrá voz a **Hawksmoor**, líder de los fantasmas a los que **Lazarus** dará caza. Eso sí, no todos los espectros serán perversos. Entre los aliados con los que contará **Jones** estará el alma de la fallecida **Kate Heller** (capaz de poseer el cuerpo de otras criaturas) y el entrañable general **Fortesque**, todo un guiño a *MediEvil*.

Hasta el lanzamiento de ***Ghosthunter***, durante el próximo invierno, aún hay tiempo para unas cuantas sorpresas... Sin ir más lejos, se rumorea que cierto grupo musical está trabajando en una canción para este gran juego.

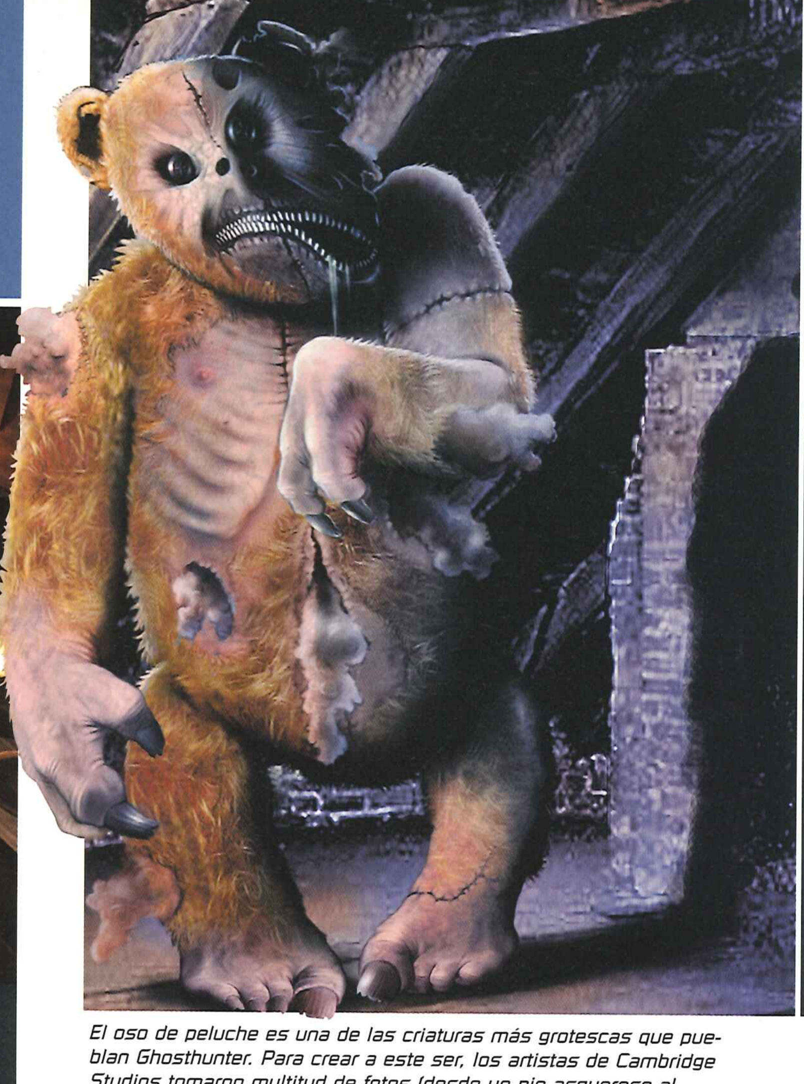
<Los espectaculares efectos visuales de Ghosthunter te dejarán sin palabras>



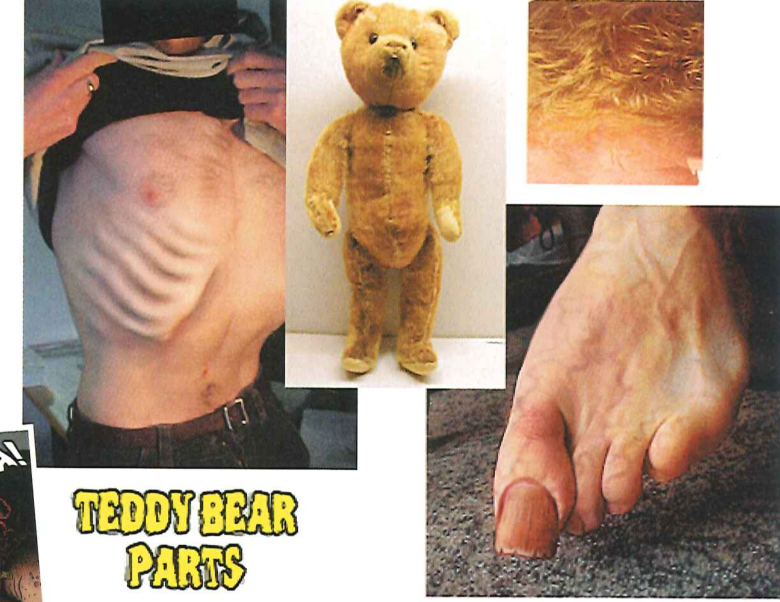


Lo siento Lazarus, esto no es Luigi´s Mansion. A los fantasmas les dará igual que les apuntes con la linterna.

RAAAAA!
SPASM!
GROW!
THIS IS UNBEARABLE!!
CONCEPT



El oso de peluche es una de las criaturas más grotescas que pueblan Ghosthunter. Para crear a este ser, los artistas de Cambridge Studios tomaron multitud de fotos (desde un pie asqueroso al pecho de un famélico programador) y las acoplaron a un dulce peluche hasta transformarlo en un engendro de pesadilla.






FORMA UN EQUIPO.
Y DALES CAÑA TAMBIÉN ONLINE
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
ESCUADRÓN: Tú y hasta 16 jugadores repartidos en 2 equipos rivales.
MISIÓN: Lucha online usando la banda ancha y el adaptador de red PS2, y demuestra quién es el jefe.
EQUIPAMIENTO: Ejecuta durante la batalla hábiles estrategias y comunícate con tu equipo a través de los auriculares SOCOM con micrófono incorporado .
EXTRAS: ¿Has demostrado ya que tu escuadrón es invencible? Juega al excitante modo offline de un sólo jugador. Y móntate la guerra por tu cuenta.
www.socom-game.com
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
Modo online incluido, a través de banda ancha con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2). Auriculares incluidos.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. "A Broadband ISP account is required to play SOCOM.
U.S. NAVY SEALs and other network supported titles online.

por << Doc >>

Cuatro años después de sorprender a propios y extraños con el mejor beat'em-up 3D para Dreamcast, Namco prepara el lanzamiento en Europa del que está llamado a ser el beat'em-up 3D del año: Soul Calibur 2.

Soul Calibur



El Retorno del Rey





Las animaciones de los personajes son casi reales.

Lo que empezó como un *beat'em-up* tridimensional sin pretensiones, basado en un hipotético **Japón** medieval e inevitablemente eclipsado por el grandísimo *Tekken 2*, ha significado el comienzo de una de las grandes sagas del género de la lucha. El salto cualitativo provocado por **Namco** en la conversión doméstica de *Soul Calibur* sirvió como trampolín a la saga nacida con *Soul Edge*, consolidándose como uno de los mejores juegos jamás creados para **Dreamcast** y, sin duda, el mejor *beat'em-up* 3D de su generación. Cuatro años han pasado ya desde entonces y **Namco** ha pulido los pocos errores cometidos con *Soul Calibur*, equilibrando personajes, añadiendo nuevas posibilidades de juego y, como no, retocando el motor gráfico hasta convertir ***Soul Calibur 2*** en el *beat'em-up* con el *engine* 3D más potente jamás creado en **PS2**. Todo en el título de **Namco** ha sido diseñado cuidando hasta el más mínimo deta-



Estos son algunos de los nuevos luchadores que Namco ha diseñado para Soul Calibur 2. Algunos se asemejan a antiguos personajes de Soul Edge.

<Es casi imposible encontrar un solo fallo jugable o visual en la obra maestra creada por Namco>

KATAS
Los famosos «entrenamientos» del primer *Soul Calibur* también aparecerán en ***SC2***.

LLAVES
Namco ha añadido una buena cantidad de nuevas y espectaculares llaves cuerpo a cuerpo.

ESPECIALES
Los golpes «unblockable» cobran una nueva dimensión en ***Soul Calibur 2***.

ARMAS
Podremos utilizar las armas conseguidas en el *Weapon Master* en el modo *Arcade*.

Soul Calibur 2





WEAPON MASTER
La evolución del adictivo *Mission Mode* de la versión **Dreamcast** de *Soul Calibur* llegará con ***SC2***. La aventura es ahora mucho más extensa, los «modificadores» de cada combate más originales y las posibilidades que ofrece (comprar armas, ilustraciones, etc.) son casi infinitas.

NUEVOS PERSONAJES
La versión para **PlayStation 2** de ***Soul Calibur 2*** contará con la inclusión de dos nuevos personajes: **Necrid**, un gigantesco monstruo que crea su arma psíquicamente, y **Heihachi**, que se enfrentará «a puñetazo limpio» a todos los demás luchadores.

<El engine 3D de Soul Calibur 2 es, posiblemente, el más potente creado en PS2>

lle, desde el último rincón de cada uno de los impresionantes escenarios hasta las empuñaduras de todas las armas, no hay nada en ***Soul Calibur 2*** que destaque por su sencillez visual. En esta nueva entrega, una veintena de personajes se verán las caras (al principio sólo aparecerán 15); a las nuevas incorporaciones aparecidas en la *coin-op* como **Yunsung** o **Talim** se unirán dos nuevos luchadores creados exclusivamente para la versión doméstica del juego: **Necrid**, nacido de la obtusa mente de **Todd McFarlane**, y **Heihachi Mishima**, que es capaz de defenderse con sus propias manos de los salvajes espadazos y hachazos de sus contrincantes. La jugabilidad de ***Soul Calibur 2*** guarda un gran parecido con la de la anterior entrega, aunque se han incluido nuevos movimientos «unblockable» y el control y la respuesta de todos y cada uno de los personajes ha sido equilibrada. Su intuitivo sistema de control mezcla en un sólo juego los *combos* aéreos de *Tekken 4*, la estrategia de *Virtua Fighter 4 Evolution* y la posibilidad de movernos libremente por el entorno de *Tobal 2*. **Namco** ha añadido hasta escenarios cerrados, al más puro estilo *Dead Or Alive*, que permiten realizar movimientos y *combos* ayudándonos con las paredes. La mayor cualidad de ***Soul Calibur 2*** es que permite divertirse al más inexperto en el género de la lucha, incapaz de realizar las combinaciones y estrategias más complicadas, pero a la vez



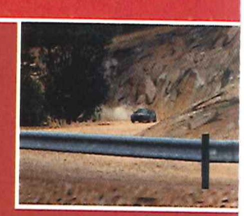
ESCENARIOS
El nivel de detalle aplicado a todos y cada uno de los escenarios del juego es, simplemente, increíble. Todo es perfecto, desde los fondos hasta el suelo.



Soul Calibur 2 es el beat'em-up 3D más sofisticado y perfecto de PS2.

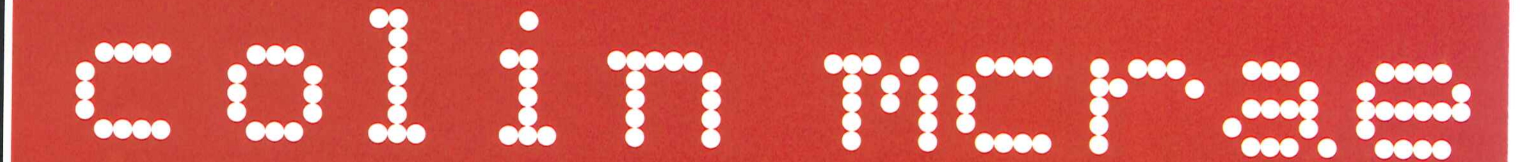
da la oportunidad a los expertos del *beat'em-up* de crear todo tipo de *combos* y tácticas de juego; mezclando llaves, *fakes*, *combos* aéreos y *unblockables*. Entre las mejoras más importantes en el apartado de la jugabilidad destaca el nuevo *Weapon Master*, evolución directa del *Mission Mode* de la versión **Dreamcast** de *SC*, que nos permitirá conseguir diferentes armas y nos llevará por un gigantesco mapeado repleto de combates condicionados por diferentes elementos. Dependiendo de nuestras acciones, ganaremos dinero que podremos intercambiar por extras como nuevas armas (que después usaremos en el modo *arcade*), ilustraciones que se añadirán a nuestra galería e incluso nuevos modos de juego. Ya sólo tendremos que esperar hasta septiembre para que **Electronic Arts** ponga en a la venta en **España** este esperado *beat'em-up* de **Namco**.





El realismo tanto gráfico como en el control de los vehículos, volverán a ser los ejes sobre los que gire Colin McRae Rally 04. Todo un ejemplo de traslación de las sensaciones de un rally real a los mandos de un videojuego.

por << ThE ScOpE >>



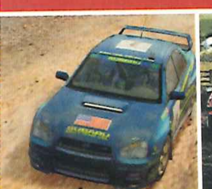
Bastante antes de lo que esperábamos, la cuarta entrega de la exitosa serie de simuladores de rally de Codemasters basada en el piloto escocés prepara su desembarco a finales del mes de septiembre. Más coches, más modos de juego y un motor gráfico optimizado serán sus principales bazas.

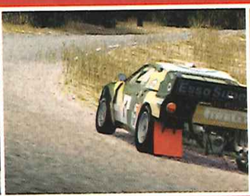
¡Vuelve la bestia!

Tras salpicar de barro nuestras consolas en los últimos años con más de 6 millones de juegos vendidos, y hacernos esperar mucho hasta que **Codemasters** nos «regaló» la extraordinaria tercera entrega, ya está a punto de finalizarse otro nuevo integrante de la serie que, por supuesto, disfrutaremos en **PlayStation 2**. Aunque el mes que viene os traeremos información fresquita después de visitar el rancho **Codemasters** en las afueras de **Londres**, os adelantamos cuáles van a ser las virtudes y novedades que va a incluir ***Colin McRae Rally 04***. De entrada, aunque la obligada mejora gráfica y la optimización de todos los elementos técnicos es considerable, en esta ocasión la apuesta principal se centra en lo que acentúa la jugabilidad. De esta manera, además de un control más perfeccionado, se ha puesto especial atención en incluir nuevos modos de juego, nuevos campeonatos, se ha ampliado la modalidad multijugador y, especialmente, se ha diseñado una

<Colin McRae 04 ofrece nada menos que 20 coches de rally que podremos seleccionar y 8 modos de juego>

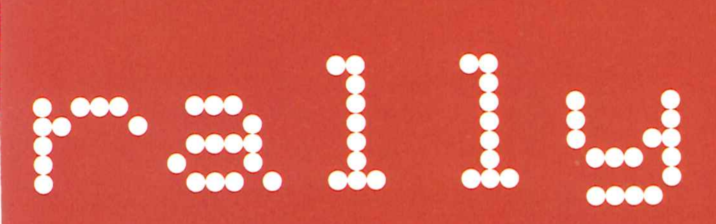
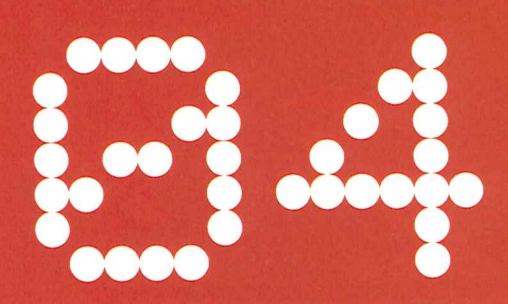
nueva mecánica de juego para que el jugador pueda ir mejorando su vehículo adquiriendo piezas y recambios de alta tecnología. Respecto a los vehículos, se ha solucionado uno de los problemas del que tanta gente se quejó en la tercera entrega: ahora podremos competir en cualquier campeonato con cualquier coche. Ya no estamos limitados a correr el campeonato sólo con el coche de **Colin**, sino que ahora elegiremos libremente entre los más de 20 vehículos (de 2 y 4 ruedas motrices) en la prueba que



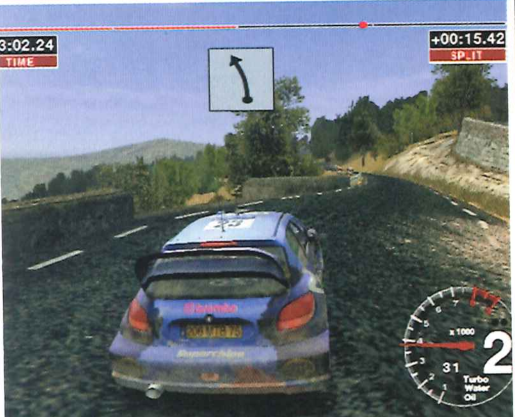



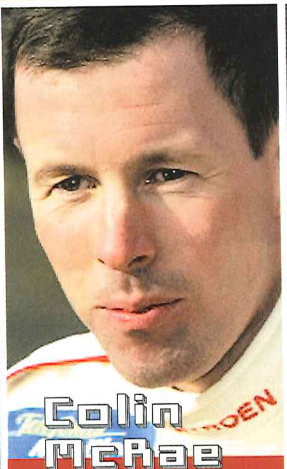



01 - 02 - 03 - 04

rally 04



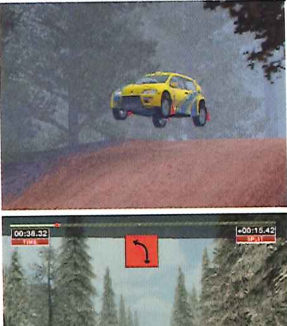


Colin McRae

Nacido el 5 de agosto de 1968 en la localidad escocesa de **Lanark, Colin McRae** tiene en su haber nada menos que 25 victorias en rallys del Campeonato del Mundo y un Campeonato Mundial (1995). Comenzó su carrera pilotando tanto coches como motos, pero siguiendo la estela de su

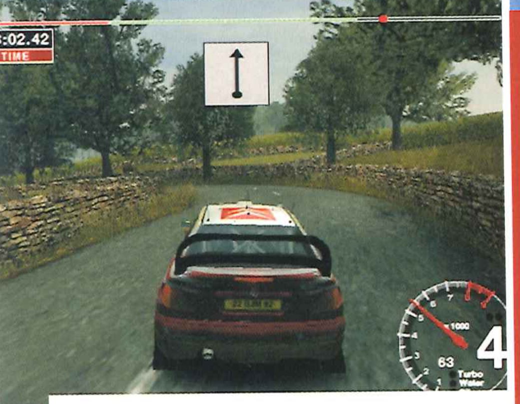


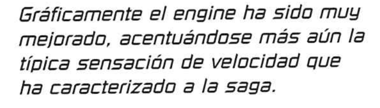
padre, que ganó el Campeonato Británico, finalmente optó por el mundo de los rallys. Tras comenzar su carrera con un modesto *Talbot Sunbeam*, en 1991 captó la atención de los ojeadores de *Subaru*. Tras su paso por *Ford*, ahora defiende los colores de *Citroën*.



El juego incorpora 8 rallys internacionales y 4 pruebas superespeciales.

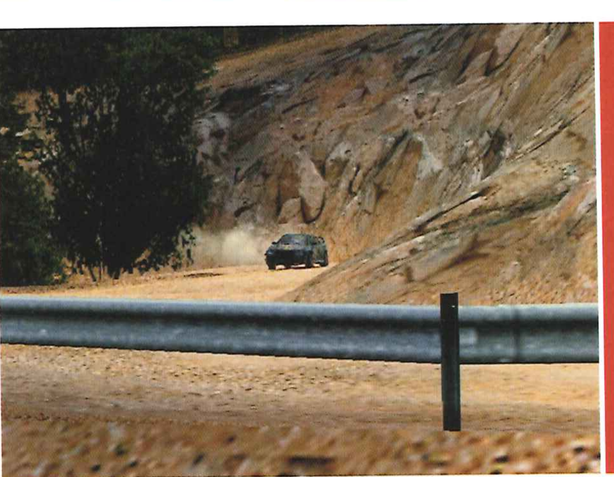






Gráficamente el engine ha sido muy mejorado, acentuándose más aún la típica sensación de velocidad que ha caracterizado a la saga.

se nos antoje (que, por cierto, incluyen algunas para coches de rally clásicos). Desde un *Citroen Xsara* o un *Mitsubishi Evo 7* o un *Subaru Impreza*, hasta un *Ford Puma* o un *Fiat Punto*. Pero lo que más nos ha gustado de la información sobre el juego que ha filtrado **Codemasters**, es la posibilidad de ir mejorando nuestro coche. De esta manera, en los campeonatos se intercalarán minijuegos en los que, si los superamos, se nos proveerá de accesorios y recambios para nuestra montura. Los habrá ⇒

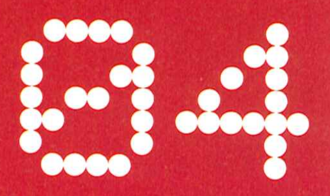


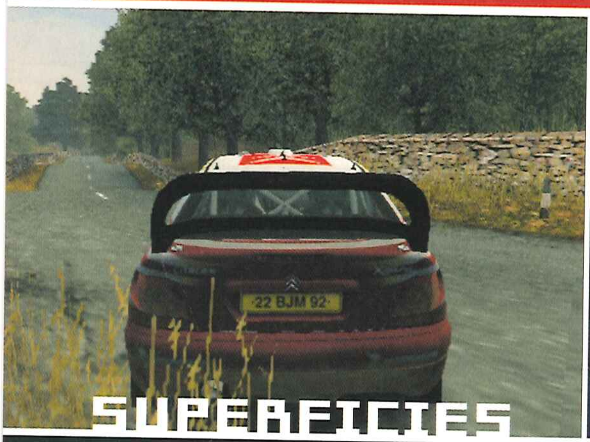
CREA TU RALLY

Como novedad respecto a entregas anteriores, escogiendo las etapas que más te hayan gustado de los diferentes rallys, podrás confeccionar tu propio recorrido. Crearás de esta manera un rally totalmente personal.



colin mcrae rally 04



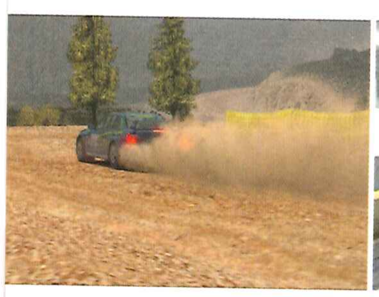






SUPERFICIES

Como todos sabéis, los diferentes terrenos y superficies de los tramos nos obligarán a variar nuestro estilo de conducción. **Codemasters** ha incorporado 34 tipos diferentes de tramos, así como 19 clases de neumáticos. Como podréis adivinar, ajustar el coche hasta dar con la elección más acertada para cada tramo será un trabajo arduo. Incluso una configuración para un usuario será mejor que para otro según su pilotaje.







Las cámaras de repetición se han mejorado, siendo ahora las tomas mucho más espectaculares.

<Según avancemos entraremos en desafíos para conseguir nuevas piezas y recambios>

de tres tipos: motor, neumáticos o suspensión. Conseguirlos será una de las claves para triunfar en cada competición. Respecto al apartado técnico, el control del juego es mucho más equilibrado e intuitivo, y requerirá del jugador una adaptación a cada superficie. Los escenarios son más ricos en detalles y las texturas y animaciones se han optimizado (como la hierba agitándose por el viento). Las repeticiones son más dinámicas y espectaculares y, además, se ha incluido una cámara de daños que girará sobre el coche 360 grados para mostrar los efectos que han tenido las colisiones sobre nuestro coche. Precisamente los daños son otro de los elementos especialmente cuidados, tanto en su traslado a la respuesta del coche en carrera tras un impacto, como en el aspecto visual de los mismos. Como os hemos dicho, en las próximas semanas viajaremos a **Codemasters** para analizar *in situ* el juego ya casi finalizado, y será entonces cuando podremos comprobar si todo es tan bueno como promete. Os mantendremos bien informados.



DAÑOS
Se ha añadido una nueva «cámara de daños» para ver las consecuencias de los golpes que suframos en cada tramo.






CALYPSO
WATCHES
Mójate

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS MoviStar e-moción




01 SPLINTER CELL
Vive una auténtica aventura de espionaje con espectaculares gráficos.


02 EA SPORTS FIFA 2003
Elige tu selección favorita, formación y estrategia y gana la copa.


03 NEW SKOOL SKATER
Las avispas asesinas han invadido la tierra. Coge tu monopatín y acaba con ellas.


04 PRINCE OF PERSIA
Tu misión en este clásico juego de aventuras será rescatar a las princesas.


05 MOTO GP
Disfruta pilotando en los circuitos del mundial de motociclismo en tu móvil.


06 LASERBLADE COMBAT
Conviértete en un guerrero espacial con tu espada láser. Increíbles animaciones.


07 CITY RACER
Lucha contra el cronómetro y el asfalto a bordo de un súper vehículo.


08 SPACE TAXI PINBALL
Prepárate para alucinar con el *pinball* más realista y bate todos tus récords.


09 SIBERIAN STRIKE
Surca los cielos de tres mundos mientras acabas con cientos de enemigos.


10 ARKANOID
Un auténtico clásico en el que tendrás que limpiar de ladrillos multitud de niveles.

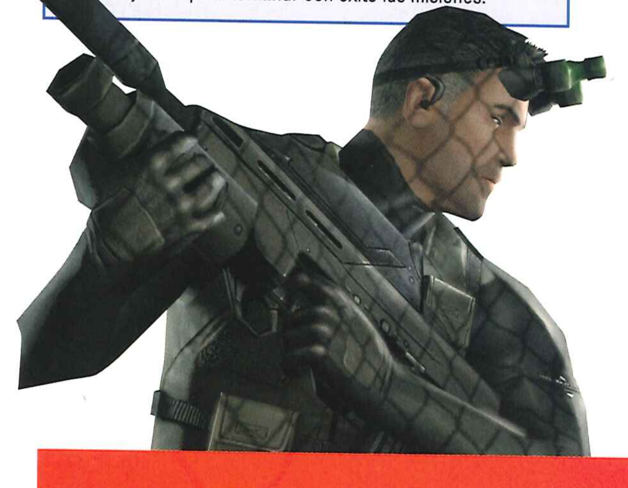
Splinter Cell

Una aventura de espionaje táctico que muestra un despliegue gráfico sin precedentes

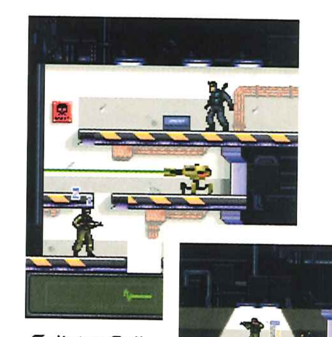
Tras convertirse en uno de los mejores juegos basados en el género del espionaje táctico aparecido en las consolas de última generación, **sólo desde MoviStar e-moción** podrás introducirte en la piel del agente **Sam Fisher** con la versión para teléfonos móviles. El título plantea el mismo desarrollo que el *Splinter Cell* original y plasma la acción en un trabajado entorno en 2D. En dicho entorno tendremos que permanecer sin ser detectados, a la vez que nos infiltramos en complejos militares, edificios de todo tipo e incluso en una planta petrolífera. Las seis fases de ***Splinter Cell*** ofrecen multitud de posibilidades, desde ocultarnos en la sombra hasta asfixiar a los enemigos por la espalda, pasando por el uso de armas de fuego y la activación de diferentes ascensores y puertas a través de la manipulación de ordenadores. El desarrollo de este título, mezcla de plataformas y espionaje táctico, recuerda en cierto modo a *Prince Of Persia*, aunque en ***Splinter Cell*** el sigilo y las armas marcan la diferencia. El control del personaje protagonista es muy preciso con todos los modelos compatibles y el desarrollo de la aventura nos mantendrá pegados a nuestro móvil durante mucho tiempo.



OBJETIVOS
Cada misión nos plantea diferentes objetivos a realizar. Al contrario de lo que ocurre con la mayoría de los títulos para móviles, no bastará con avanzar y eliminar a todos los enemigos, sino que tendremos que completar todos los objetivos para terminar con éxito las misiones.






Splinter Cell es uno de los títulos para móvil más completos.

¡EXCLUSIVO!



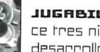
SPLINTER CELL

[+] Sus coloristas gráficos y su control
[−] El apartado sonoro es algo pobre

TERMINALES COMPATIBLES: NOKIA 7650, NOKIA 3510i, NOKIA 3410, NOKIA 6100, NOKIA 7210.


GRÁFICOS: En algunos escenarios creeremos estar jugando con una consola portátil en lugar de con nuestro móvil. **9.1**

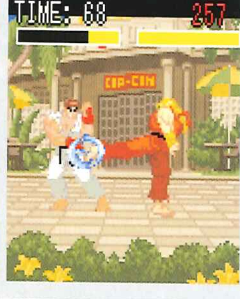

AUDIO: La aventura de espionaje de Sam Fisher apenas presenta melodías y tan sólo algunos efectos sonoros. **8.4**


JUGABILIDAD: Su control es preciso, ofrece tres niveles de dificultad diferentes y su desarrollo es muy extenso. **9.2**

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar







Street Fighter Alpha Rapid Battle

Descarga el clásico videojuego de lucha en tu NEC 341. Desde el 26 de junio está disponible en **MoviStar e-moción** el más espectacular juego de lucha creado para un móvil. Sólo los afortunados propietarios del terminal NEC 341 podrán descargarse ***Street Fighter Alpha Rapid Battle***. Os mostramos unas pantallas de este gran videojuego.



Promoción de New Skool Skater

Consigue gratis este vertiginoso videojuego. MoviStar e-moción te ofrece la oportunidad de descargar gratis ***New Skool Skater*** para los propietarios de móviles Nokia 3410, Nokia 3510i, Nokia 7650, Nokia 6100 y Nokia 7210. La promoción comienza el 23 de julio y durará hasta el 24 de septiembre. ¡No te lo pierdas!







01 SPLINTER CELL
Vive una auténtica aventura de espionaje con espectaculares gráficos.



02 RAYMAN 3
El clásico plataformas de **Ubi Soft** regresa con la acción y el colorido de siempre.



03 PUZZLE BOBBLE
Las burbujas más entretenidas del videojuego, ahora en tu móvil.



04 PRINCE OF PERSIA
Tu misión en este clásico juego de aventuras será rescatar a las princesas.



05 SPACE TAXI PINBALL
Prepárate para alucinar con el *pinball* más realista y bate todos tus récords.



06 MAGIC ELEMENTS
Recorre cinco islas y acaba con la lluvia ácida. Gráficos impresionantes.



07 EA SPORTS FIFA 2003
Elige tu selección favorita, formación y estrategia, y gana la copa.



08 ARKANOID
Un auténtico clásico en el que tendrás que limpiar de ladrillos multitud de niveles.



09 SIBERIAN STRIKE
Surca los cielos de tres mundos mientras acabas con cientos de enemigos.



10 EA SPORTS TIGER WOODS
Ponte en la piel del popular golfista y disputa un total de 18 hoyos.

Rayman 3

El más famoso plataformas creado por Ubi Soft ya está en tu móvil a través de MoviStar e-moción

Tras invadir casi la totalidad de las plataformas disponibles desde su primera entrega (con el apogeo de **PSone**), **Rayman**, el simpático ser de extremidades flotantes de **Ubi Soft** llega a tu móvil. La entrega creada en exclusiva para teléfonos móviles rescata el desarrollo de las primeras ediciones basadas en el clásico género de las plataformas, reduciendo ligeramente su complejidad y adaptando las situaciones al control esperado a través del teclado de un móvil. Aún así, muy poco ha perdido **Rayman** en su salto al mundo del teléfono móvil, ya que conserva todas las habilidades que le han hecho famoso en sus apariciones para videoconsola: **Rayman** podrá saltar, planear utilizando su flequillo como si fuera un helicóptero y usar sus puños suspendidos en el aire para atacar a los enemigos, abrir jaulas y agarrarse a salientes y plataformas de todo tipo. ***Rayman 3*** ofrece dos universos gráficos diferenciados plenos de colorido y detalle con un total de nueve niveles repletos de obstáculos, plataformas, enemigos y secretos por descubrir. Teniendo en cuenta el género al que pertenece, ***Rayman 3*** ofrece al jugador un control intuitivo y de rápida respuesta, independientemente del terminal utilizado. ▮



HABILIDADES
Rayman es capaz de saltar, planear con su extraño flequillo, atacar lanzando sus puños a modo de *boomerang*, etc.

Rayman 3 es el mejor plataformas para móvil.



Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar e-moción



Conéctate a MoviStar e-moción
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de **MoviStar**, entra en la página *wap* de **e-moción**.



Entra en Juegos
Una vez dentro de **e-moción** selecciona la opción **Juegos**, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Una vez dentro de la carpeta de juegos, si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de **Videojuegos**. Selecciónala para poder descargarte los mejores videojuegos.



Selecciona categorías
Ahora selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top **MoviStar e-moción** o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.



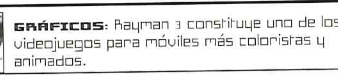
Descarga tu juego
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.



RAYMAN 3

[+] Su control y su gran colorido
[–] El control en los saltos es difícil

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 7650, NOKIA 3510i.



GRÁFICOS: Rayman 3 constituye uno de los videojuegos para móviles más coloristas y animados. **9.0**

AUDIO: Independientemente del terminal utilizado, Rayman 3 es algo escaso en Fx y tan sólo posee un tema en su banda sonora. **7.9**

JUGABILIDAD: Rayman 3 imita el desarrollo de las versiones del juego en 2D más avanzadas, permitiendo hasta grabar la partida. **8.9**



e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS



Estrena móvil

Consigue tu nuevo móvil con videojuegos desde 99 Euros. Si eres cliente de **MoviStar Activa** podrás renovar tu viejo móvil por uno con videojuegos gracias al **Plan Estrena**, sin necesidad de cambiar de número y pudiendo elegir entre una amplia gama de móviles. Recuerda que podrás descargarte el popular videojuego *Crash Bandicoot*. Para más información, llama al 4636 si eres cliente de **MoviStar**.



Visita La web de MoviStar e-moción

Toda la información que necesitas. Si quieres estar a la última en videojuegos para móviles no dudes en consultar en la página web **www.juegos.movistar.com** donde dispondrás de toda la información sobre los juegos que te puedes descargar.

por << Manuel Arenas >>

Teléfono móvil y consola de videojuegos.

Nokia N-Gage



http://www.nokia.es

PVP-R: no disponible

Mucho más que un teléfono móvil y mucho más que una consola de videojuegos, el Nokia N-Gage será la solución de entretenimiento y comunicación que muchos estaban esperando.

Los teléfonos móviles evolucionan a gran velocidad, sobre todo gracias a la integración de características multimedia y la aparición de un gran número de aplicaciones lúdicas para los terminales. Pero como nada es perfecto, el problema llega en el momento de comenzar a jugar con alguno de los juegos que se hayan instalado y/o adquirido, pues el teclado de un móvil convencional está pensado para casi todo, menos para hacer el papel de *gamepad*.

La solución

Nokia ha diseñado un teléfono móvil pensado para controlar con precisión todo tipo de juegos gracias a su ergonómica construcción que permite manejarlo como un *gamepad*. De este modo, al poder emplear ambas manos, la experiencia lúdica se multiplica. Además, **Nokia** ha aprovechado las posibilidades de la plataforma *Series 60* de **Symbian** para integrar un sistema de entretenimiento multimedia, con reproductor de música digital MP3, visualización de archivos de vídeo mediante *Real One*, visualización de imágenes, funciones de captura de pantalla y radio FM integrada. El sonido es estéreo tanto a través de los auriculares como de los altavoces (permite usar función manos libres). El almacenamiento corre a cargo de la memoria interna del teléfono, con 4 MB, y tarjetas MMC con capacidades de hasta 128 MB (se incluye una tarjeta de 64 MB junto con el teléfono). Además, dispone de conectividad *Bluetooth* y USB para poder descargar aplicaciones, sincronizar datos con el **PC** o jugar de forma inalámbrica contra otros contendientes.

El teléfono

Entre las funciones del teléfono, destaca la compatibilidad con la mensajería multimedia MMS, navegación GPRS, compatibilidad con protocolos de correo IMAP4, POP3, SMTP, MIME2, compatibilidad con Java J2ME o la conectividad tribanda, navegador XHTML con extensiones *imode*. Así pues, como terminal móvil, el **N-Gage** tampoco defrauda, excepción hecha de la ausencia de una cámara digital integrada.

Los juegos

Todo parece indicar que a **Nokia N-Gage** no le faltará el apoyo por parte de las compañías para que desde el primer momento se disfrute de títulos como *MotoGP, Tomb Raider, Pandemonium, Sonic N, Virtua Tennis, Puzzle Bobble VS., Super Monkey Ball, Space Invaders* o *Puyo Puyo*. Tampoco hay que olvidar que el **N-Gage** será capaz de ejecutar todas las aplicaciones existentes para la plataforma *Series 60*, incluyendo el emulador de juegos *arcade* MAME.

Características

Dimensiones: 133,7 x 69,7 x 20,2 mm
Peso: 137 gr
Conectividad: teléfono tribanda GSM 900/1800/1900
Bluetooth/USB 1.1: Sí / Sí
Pantalla: TFT activa, 176 x 208 puntos, 4.096 colores, retroiluminada
Sistema Operativo: Symbian v6.1 Serie 60 (como el Nokia 7650 y el 3650).
CPU: Strong Arm 104 MHz
Memoria: 4 MB tipo Flash en el teléfono / tarjetas MMC de 16/64/128 MB
Radio FM: Sí
Reproductor multimedia: Sí, MP3, WAV, midi, archivos de imagen, vídeos
Batería: hasta 200h en espera, 2-4h en conversación, 20h en modo radio, 8h en modo reproductor MP3, 3-6h en modo consola
Juegos: Sí, compatibles con Java, en tarjetas MMC, juegos y aplicaciones compatibles con Symbian Serie 60



El Nokia N-Gage dispone de un diseño ergonómico que permite al usuario manejar el teléfono móvil como un gamepad.



Reproductor DVD/DivX Woxter X-DIV 500



Este reproductor de DVD centraliza la reproducción de archivos de vídeo y audio en un único dispositivo.

Compatible con los formatos multimedia MPEG4, DivX, XviD, DVD, SVCD, VCD, CD/, MP3, CDR, CDRW, y JPEG, el reproductor X-DIV 500 de **Woxter** es la solución ideal para los usuarios que quieran centralizar la reproducción de archivos de vídeo y audio en un solo dispositivo. Las salidas de audio digital óptica y coaxial, así como la analógica estéreo aseguran una calidad de sonido a la altura de lo esperado, disponiendo además de actualizaciones de *firmware* que permitirán ampliar la compatibilidad a futuros formatos de audio/vídeo.



http://www.dmj.es

PVP-R: 245 Euros

CENTRO MAIL




EXCLUSIVA CentroMAIL

Promoción válida hasta fin de existencias (800 Uds.)

COMPRA RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE y Llévate esta CAMISETA de REGALO

54,95



EXCLUSIVA CentroMAIL

Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)

Lanzamiento 27 de Junio

COMPRA TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD y Llévate una ALFOMBRILLA DE LARA CROFT de REGALO

59,95



AHÓRRATE 29,95

229,95 PS2 + CONTROLLER + FORMULA ONE 2003

AHÓRRATE 17,90

69,95 CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY + DVD REMOTE CONTROL SONY + MEMORY CARD 8 MB SONY

EXCLUSIVA CentroMAIL

Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)

COMPRA SHINOBI y Llévate un COMIC con ILUSTRACIONES ORIGINALES del JUEGO de REGALO

59,95





AHÓRRATE 18,90

264,95 PS2 + CONTROLLER + MOTO GP3 + PELÍCULA XXX + DISCO PLAY

AHÓRRATE 29,95

249,95 PS2 + SOCOM + HEAD SET +

AHÓRRATE 24,95

264,95 PS2 + EYE TOY PLAY + MINI CAMARA + MEMORY CARD 8 MB SONY

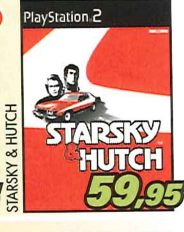
NOVEDADES







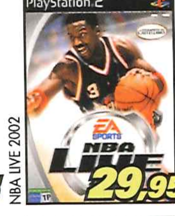


- DYNASTY WARRIORS 4 — 59,95
- ENTER THE MATRIX — 64,95
- EYE TOY PLAY + MINI CÁMARA — 59,95
- FORMULA ONE 200 — 59,95
- RESIDENT EVIL: DEAD AIM — 62,95
- NETWORK ADAPTOR — 34,95
- SOCOM + HEAD SET (COMUNICADOR) — JUEGO ON-LINE — 79,95
- SPLINTER CELL — NUEVO PRECIO — 54,95
- STARSKY & HUTCH — 59,95
- SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL — 44,95
- TWISTED METAL B.O. + NETW ADAPTOR — JUEGO ON-LINE — 59,95
- VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION — 59,95

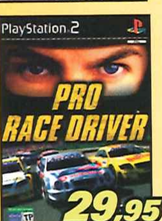
SUPER OFERTAS












- FINAL FANTASY X — 29,95
- GRANDIA II — 24,95
- GTA III — 34,95
- LE T. DE FRANCE: CENTENARY ED. — 29,95
- MAXIMO — 29,95
- NBA LIVE 2002 — 29,95
- PRO RACE DRIVER — 29,95
- SPEED KINGS — 29,95
- SPIDERMAN — 29,95
- SPY HUNTER — 19,95
- SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY — 29,95
- TEKKEN 4 — 29,95

Nuevas tiendas

ALICANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 ©950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. ©928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ©952 541 178
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ©981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Area Central, ©981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
· C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ©965 114 186
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ©965 709 984
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ©985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ©920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
· C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
· C/ Bolsería, 10 ©971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ©971 883 140
BARCELONA
Barcelona
· C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
· C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
· C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
· C/ Sants, 17 ©932 966 923
· C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880
Badalona
· C/ Soledad, 12 ©934 644 697
· C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ©932 590 229
Manresa
· C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
· C.C. Carrefour ©938 730 838
Mataró
· C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
· C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ©956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ©926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ©969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
· C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ©928 418 218
· Pº de Chil, 309 ©928 265 040
· C.C. 7 Palmas, L. 208 ©928 419 948
· C.C. El Muelle ©928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
MADRID
Madrid
· C/ Preciados, 34 ©917 011 480
· Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
· C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222
· C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ©916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ©968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ©979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
· C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
· C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
· C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
· C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ©961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ©944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ©976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ©976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

- COMPAÑÍA: EIDOS INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: CLIMAX
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1 - 2
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2003

por << The Scope >>

THE ITALIAN JOB

Historias de gangsters contadas en un juego de conducción

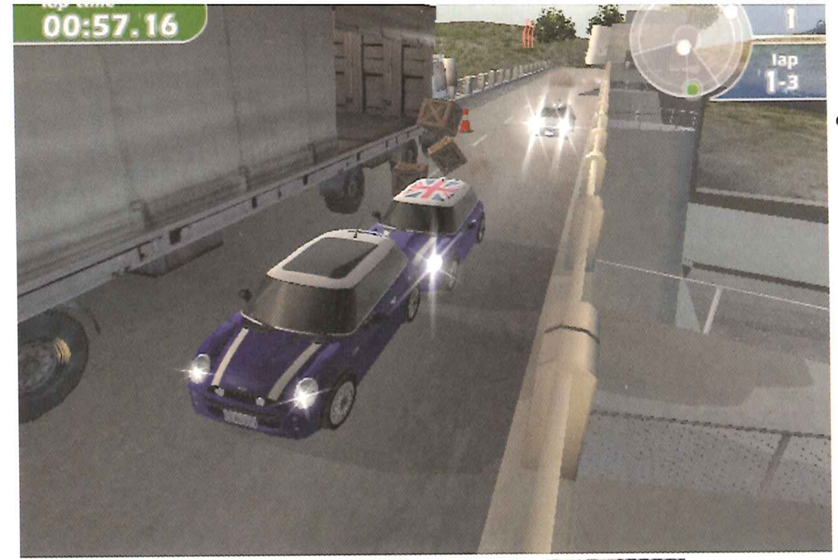


The Italian Job es un clásico cinematográfico fechado en 1969 que protagonizó en su día **Michael Caine**. **Paramount Pictures** va a estrenar próximamente un *remake* de la película, protagonizada esta vez por actores de la talla de **Mark Wahlberg**, **Charlize Theron**, **Edward Norton** o **Donald Sutherland**. Este juego se basa precisamente en esta película, y cuenta la historia de Charlie Croker, que junto a su banda ha sido traicionado en su plan por hacerse con el mayor alijo de lingotes de oro de la historia. Para ello se sumergirán en el tráfico de **Los Ángeles** para recuperar el oro y salir huyendo con su flota de **Mini Coopers**. Así pues, la peli se ha convertido en un *arcade* de conducción dividido en tres modos de juego: *Story Mode, Circuit Racing* y *Stunt Driving*. El primero se basa en el argumento de la película, y se divide en 15 diferentes misiones que habrá que llevar a buen término. La mayoría de ellas consistirán en llegar a un punto marcado del mapeado antes de que el tiempo finalice, pero también se ha salpicado este modo con misiones diferentes, como carreras urbanas y misiones de vigilancia y seguimiento. Podremos introducirnos en estaciones de metro, efectuar saltos utilizando todo tipo de rampas y camiones (al más puro estilo *Crazy Taxi*), realizar todo tipo de acrobacias y destrozar el mobiliario urbano. Todo esto es importante, ya que al final de cada misión se efectuará un análisis detallado de nuestra actuación, puntuándose el número de acrobacias, vuelos y destrozos que hayamos logrado. Si conseguimos los puntos necesarios podremos lograr una calificación de A, que nos abrirá las puertas a los extras del juego, que van desde nuevos coches hasta decoraciones exclusivas. Respecto a los vehículos, el juego incorpora 10 diferentes modelos, entre los que destacan muy por encima del resto la suculenta gama de **Minis**, desde los clásicos hasta los últimos lanzados al mercado desde que **BMW** se hizo cargo de su producción. El motor gráfico es realmente suave y se mueve a unos constantes 50/60 *frames* por segundo, dando una agradable y continua sensación de velo-



MODOS DE JUEGO
Además del modo Historia dispondremos de uno de acrobacias, otro de carreras y otro libre.

<Una más que interesante mezcla de película y videojuego que tiene a los Minis como protagonistas>





«Hominiaje»

Minis al poder

Durante el juego, son constantes los guiños publicitarios al modelo comercializado por el





grupo **BMW**. Y no sólo aparecen los **Minis** actuales, sino también los clásicos que hicieron de este pequeño-gran vehículo toda una leyenda de las carreteras.

cidad. Los escenarios están impecablemente resueltos, y el diseño de los coches es notable, pese a que en ocasiones los reflejos sean exagerados. Éstos soportan daños y podrán perder parte de sus elementos en los constantes choques que sufriremos. Entre misión y misión asistiremos a secuencias cinemáticas, que irán dando forma al colosal argumento del juego. Además de los extras que ya hemos mencionado, también es posible conseguir *bonus*, que no son otra cosa que extras de la película y del juego, como bocetos, entrevistas con los protagonistas o incluso escenas de ***The Italian Job***. El modo *Multiplayer*, que permite la participación de dos jugadores simultáneos, pone la guinda a un juego que promete convertirse en lo mejor del género del momento. Lo tendremos en las tiendas después de las vacaciones.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

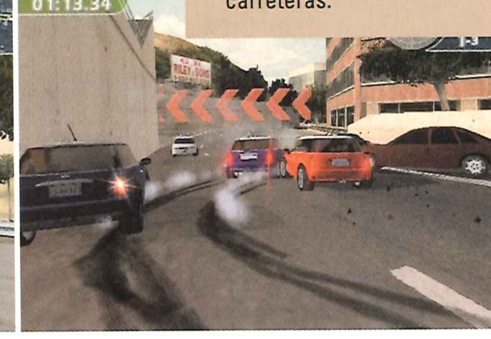
El motor gráfico es sobresaliente, y todo el juego se mueve a unos constantes 50/60 frames por segundo.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Aunque todavía no nos hemos jugado el título entero, las misiones son aparentemente demasiado similares.

Entre los extras que podremos lograr, además de curiosos vehículos, se han incluido decoraciones exclusivas para nuestro mini, como la célebre bandera inglesa en el techo.





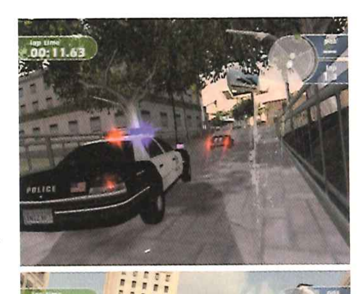
Al finalizar cada misión se puntuará nuestra actuación. Lograr una calificación de A será el pasaporte a los extras.

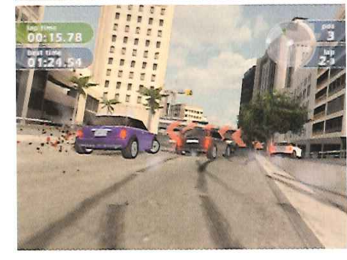


Modo Historia

Variedad como bandera en sus quince misiones

Aunque la mayoría consisten en llegar a puntos concretos en un tiempo determinado, la gente de **Eidos** también se ha preocupado en añadir algunas en las que deberemos seguir a distancia vehículos, sortear a la pesadísima policía y, cómo no, competir en frenéticas carreras urbanas. A través de ellas conseguiremos los extras.







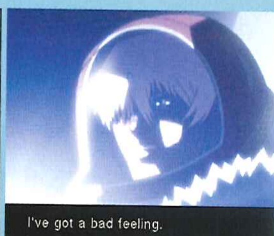
<La estilización gráfica y la belleza plástica siguen presentes en Zone Of The Enders>

Secuencias

La compleja historia de Z.O.T.E.

Al contrario que en la pirmera entrega, donde las secuencias estaban realizadas por ordenador, en esta ocasión se ha optado por la animación tradicional estilo *anime* para relatarnos la historia.





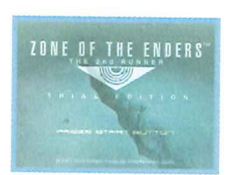
- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KTYO
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2003

por << Dani3PO >>

Z.O.T.E.

THE SECOND RUNNER

Los mechas de Hideo Kojima vuelven a surcar los cielos de PS2 en esta «Space Opera»



En uno de los primeros números de la revista os comentábamos las virtudes y los defectos del primer *Zone Of The Enders*, un novedoso título de mechas que venía avalado por **Hideo Kojima** como productor. A pesar de sus innegables cualidades técnicas, no colmó nuestras expectativas debido a un desarrollo muy limitado. Ahora, dos años después, **Konami** lanza la secuela con la esperanza de llegar allí donde su antecesor no pudo, conocido inicialmente como *Z.O.E. 2: Anubis* (tomando el nombre del enemigo final del primer título). Es el año 2.174 y los planetas **Marte** y **Tierra** se encuentran al borde de la destrucción a causa de la maligna organización militar conocida como BAHRAM. Esta fuerza de combate está utilizando los nuevos modelos de *Orbital Frame* (los gigantescos engendros mecánicos que protagonizan el juego) para conseguir llevar a cabo su labor de dominación global. Como en la primera entrega, el personaje que tendrá en sus manos la salvación del universo no será un típico héroe, sino alguien que se ve envuelto en toda esta trama por casualidad cuando despierta por accidente a **Jehuty**, el robot protagonista. A partir de este momento la cosa se complicará y entraremos de lleno en una batalla de dimensiones épicas. Manejando al robot bajo una perspectiva en tercera persona, el control dista mucho de los típicos simuladores de mechas y nos bastarán tan sólo unos minutos para familiarizarnos con él. **Jehuty** evoluciona por las tres dimensiones (en cualquier momento podremos ascender y descender a nuestro antojo) con gran soltura y pone a nuestra disposición un variado arsenal de armas. Todo ello en un entorno gráfico de lujo.

ON (01–08)
El diseño del apartado gráfico del juego vuelve a colocar a este título entre los más atractivos de PS2. La banda sonora es magistral.

OFF (01–03)
A pesar de las novedades introducidas, se trata de un título de consumo rápido, sin demasiada profundidad en su propuesta de juego.



Las armas secundarias del robot tendrán mucha más importancia en este nuevo capítulo.



El primer escenario se desarrolla en la superficie helada de Callisto, *uno de los satélites del planeta Júpiter.*



DISEÑO

Para crear el apartado gráfico del juego se han añadido algunos toques de *cel-shading* al motor de la primera entrega, ya de por sí excelente.

Los poderes de Jehuty

El Orbital Frame ha visto aumentado su arsenal

Como en el primer capítulo, **Jehuty** puede disparar balas de energía y misiles dirigidos mientras realiza un barrido. También se conserva la gran bola de energía que puede recargar y los agarrres, ahora mucho más espectaculares. Además, podrá utilizar partes del escenario como arma.

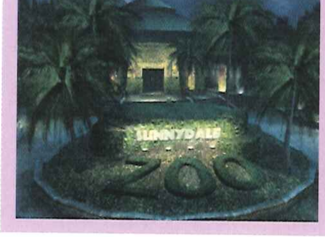


Escenarios muy reales

Las localizaciones han sido extraídas directamente de la serie

El juego arranca un día antes de la inauguración de «Magic Box», la tienda que pone **Giles** (mentor de **Buffy** y cabeza pensante del grupo). Después, visitaremos el instituto público de *Sunnydale*, el Zoo, el cementerio (donde reposan los restos de la madre de **Buffy**) y otros tantos lugares muy reconocibles por los seguidores de la serie.







- COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
- DESARROLLADOR: EUROCOM
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: AGOSTO 2003

por << Dani3po >>

BUFFY

THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

La cazavampiros con la lengua y las estacas más afiladas llega a PS2



En *Sunnydale* nada es lo que parece. Lo que a primera vista es un tranquilo pueblo del Oeste americano, se ha convertido en realidad en todo un centro de reunión para vampiros, demonios y toda clase de engendros del mal. Pero nada hay que temer, pues **Buffy Summers**, aparentemente una estudiante corriente, es en realidad La Cazadora; un ser único cuya misión es acabar con el mal que amenaza el mundo. La serie, protagonizada por la bella **Sarah Michelle Gellar**, lleva seis temporadas de rotundo éxito en **Estados Unidos**, y en **España** ha sido emitida por Canal +. El juego que ahora nos llega reproduce un «episodio perdido», situado en la quinta temporada, cuando **Buffy** y sus amigos han llegado a la Universidad. Los programadores, **Eurocom** (creadores de *Harry Potter y La Cámara Secreta* ó *007: Nightfire*), han optado por un desarrollo en tercera persona centrado en los combates y con algunos toques de aventura. Lo más interesante para los *fans* de esta gran serie es que podremos controlar hasta cinco personajes: **Buffy**, **Willow** (aprendiz de bruja), **Spike** (un vampiro redimido), **Xander** (el eterno acompañante de la protagonista) y **Faith** (rival de **Buffy** interpretado por **Eliza Dhusku**). Entre todos ellos podremos ejecutar más de 120 movimientos distintos, desde *combos* a hechizos, para acabar con los vampiros, zombis y demás criaturas del averno. Además de la aventura principal, el juego incluirá un modo multijugador con multitud de opciones y decenas de extras como si de un DVD se tratase. Por otra parte, el motor gráfico genera unos escenarios de gran belleza a 60 *fps*. y la música ha sido extraída directamente de la serie de TV.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

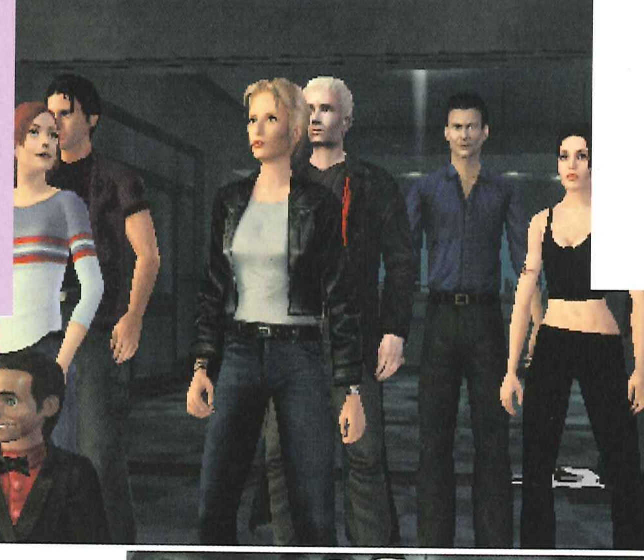
Por fin Buffy llega a PS2, y lo hace de la mano de un título que aprovecha al máximo la licencia en todos los sentidos.

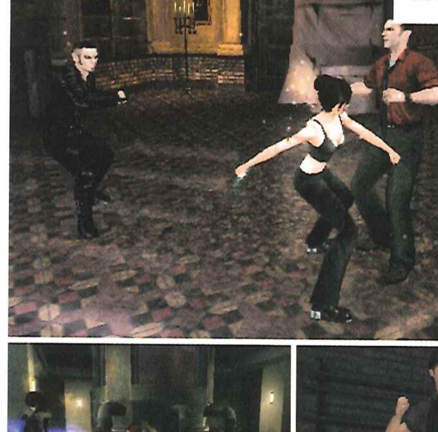
↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

El juego cuenta con todas las voces originales de los personajes de la serie menos la de Sarah Michelle Gellar, la protagonista.

LOS ELEGIDOS

Aunque en un principio sólo **Buffy** luchaba contra los vampiros, más tarde todos sus compañeros aprendieron a lidiar con estas viles criaturas.



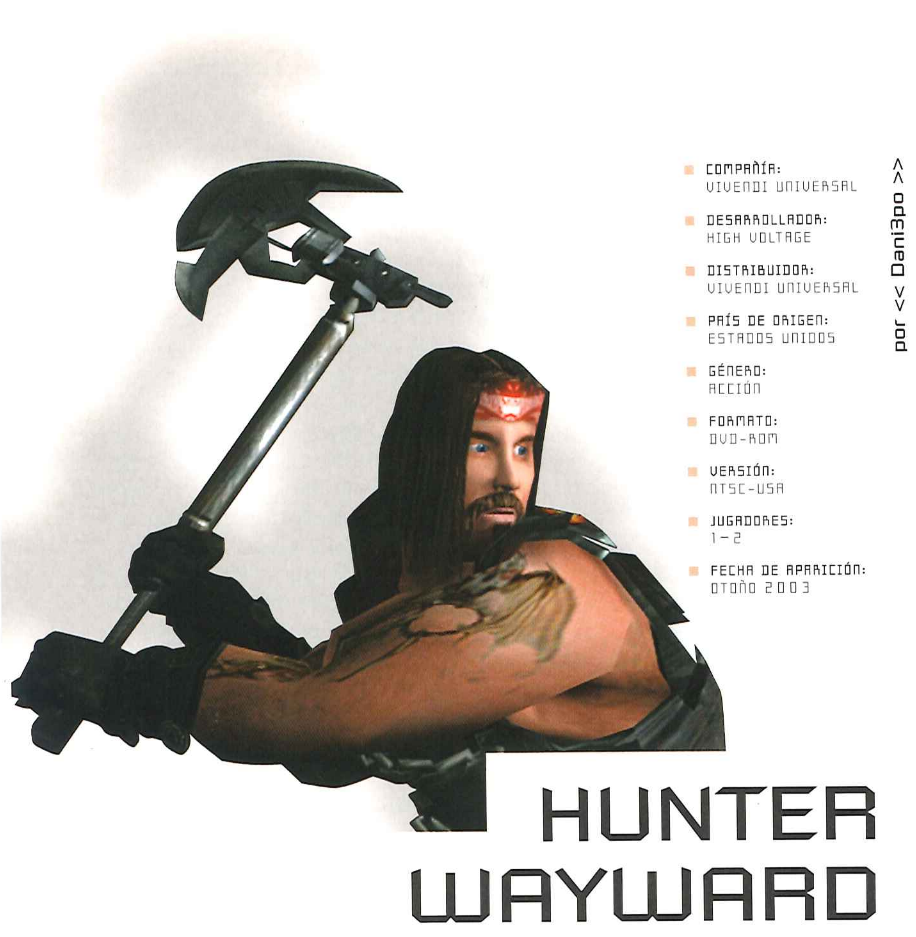


Faith no tiene nada que envidiar a Buffy a la hora de repartir.

<El nuevo juego de Buffy se sitúa temporalmente en la quinta temporada de la serie de televisión>





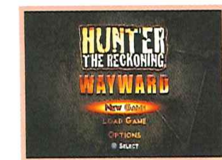


- COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
- DESARROLLADOR: HIGH VOLTAGE
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2003

por << Dani3po >>

HUNTER WAYWARD

El mal acecha y sólo los elegidos podrán hacerle frente en este frenético arcade



Tras un primer capítulo que apareció en **Xbox** y **GameCube**, el juego creado por **Interplay** y los programadores de **High Voltage** llega a **PlayStation 2** dispuesto a liderar un género en el que no cuenta con demasiados rivales de altura. El *arcade* desenfadado no parece estar de moda últimamente, ya que los creadores de videojuegos siempre tratan de dotar de mayor profundidad a sus aventuras, olvidando que los grandes *arcades* sin demasiadas complicaciones pueden ser mucho más adictivos y gratificantes. En esta ocasión nos narran la historia de cuatro «Cazadores» elegidos por un poder superior para librar a la especie humana de las hordas de Satán. Para ello cada uno cuenta con un arma blanca (espada, cuchillos y hacha), una de largo alcance (pistolas, escopetas y ballesta) y una serie de hechizos llamados «filos» que servirán para diferentes propósitos, tanto de ataque como de defensa. Bajo una perspectiva aérea más o menos lejana, sin posibilidad de variar la cámara, controlaremos a nuestro personaje con los dos *sticks* analógicos (sistema de control que recuerda al clásico *Smash TV*) mientras repartimos plomo y justicia entre los centenares de enemigos que pueblan cada zona y cumplimos misiones como liberar rehenes, almas cautivas, encontramos objetos y escoltamos a civiles hasta un refugio seguro.

<Hunter propone un desarrollo cargado de acción>

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Aporta un soplo de aire fresco al catálogo de juegos de PlayStation 2. Gráficamente es bastante notable.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Quizá pueda hacerse repetitivo el hecho de estar matando enemigos continuamente.











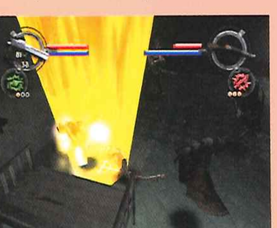
EL HOTEL
En esta localización tendrá lugar el Tutorial del juego. Más tarde nos servirá de centro de operaciones. Desde él podremos elegir misión, salvar la partida, acceder a los extras, etc.

Dos son compañía

El modo multijugador es la estrella de Hunter

Si conectamos un segundo mando gozaremos de la mejor experiencia posible en este juego. Aunque en este modo no podremos variar el nivel de *zoom* (se sitúa siempre en el punto más lejano) y tendremos que compartir los *items*, es la mar de divertido destripar en compañía.





- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADORA: CAPCOM
- DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2003

por << Dani3po >>



BREATH OF FIRE
DRAGON QUARTER

El clásico RPG se actualiza en PlayStation 2 con un lavado de cara total

La saga de juegos de rol por turnos más emblemática de **Capcom** nunca ha pretendido competir con las «vacas sagradas» del género como *Final Fantasy* o *Dragon Quest*. Siempre ha tenido un público minoritario, pero muy fiel, que esperaba con interés cada capítulo de esta serie que, aunque no presentaba un argumento que se continuara, contaba siempre con la misma pareja de protagonistas: **Ryu**, un chico que encerraba en su interior la fuerza de un dragón; y **Nina**, una chica con alas. En esta quinta entrega (aunque en el título se ha omitido el número) siguen estando presentes, aunque el resto de elementos ha cambiado sustancialmente. Se han abandonado los bucólicos escenarios y, esta vez, todo el juego se desarrolla bajo tierra. Durante generaciones la especie humana no ha conocido la luz del sol debido a una gran catástrofe medioambiental, pero la aparición de una misteriosa chica con poderes mágicos parece estar a punto de cambiarlo todo. En cuanto al apartado jugable, aunque se siguen manteniendo los combates por turnos, ahora estos se desarrollan en el mismo escenario por el que avanzamos y cuentan con muchas más posibilidades, repercutiendo en una mayor dosis de estrategia para la aventura, casi como si de un *Final Fantasy Tactics* se tratase. Respecto al apartado gráfico, se ha mantenido el tono infantil en los personajes, pero la ambientación es en general bastante más oscura.

ON: Un nuevo juego de rol, y más si es de una saga tan reconocida como Breath Of Fire, siempre es una buena noticia.

OFF: La concepción del juego es bastante extraña, sólo apta para verdaderos fans del género que estén dispuestos a completarlo varias veces.

PETS
Un nuevo sistema de combates

Al contrario que en las entregas anteriores, en ***Dragon Quarter*** los enemigos aparecerán en el mapa antes de entrar en combate y tendremos varias posibilidades de interacción previas a la batalla propiamente dicha. Podremos atacarlos con la espada para ganar un turno extra, atraerlos o distraerlos con cebos o bien dañarlos con varios tipos de trampas para que nos resulte más sencillo vencerlos.







Los pocos personajes con los que podremos dialogar a lo largo de la aventura dejarán patente el espíritu pesimista que reina en el universo del nuevo título de Capcom.





Los personajes tendrán unos determinados puntos de acción que utilizar en cada turno.





ALMA DE DRAGÓN

Ryu, el protagonista, podrá transformarse en dragón durante los combates.



ACROBACIAS
En el modo Carrera el jugador tiene que completar una serie de desafíos para pasar al siguiente escenario. Las azafatas virtuales nos irán indicando qué maniobras debemos realizar para completar cada prueba, *loopings*, saltos, persecuciones y un largo etc.

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: DEIBUS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: MOTO CROSS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2003

FREESTYLE METAL X

Midway recrea el motocross en toda su intensidad y con una banda sonora bestial

por << R. Dreamer >>



Freestyle Metal X nos pone en la piel de un piloto de *motocross* capaz de hacer diabluras a dos ruedas. Sus ocho modos de juego ofrecen una variedad sin precedentes donde uno de los objetivos será realizar un sinfín de espectaculares acrobacias aéreas. Entre los 16 personajes que incorpora el juego hay auténticas estrellas mundiales de este deporte como **Mad Mike Jones**, **Twitch Stenberg** o **Hawaian Clifford Adoptante** entre otros. En el modo carrera se puede ganar dinero y popularidad, lo que permite abrir nuevas pruebas y escenarios. El sistema de maniobras de ***Freestyle Metal X*** ha sido concebido para que el jugador enlace unas acrobacias con otras, siempre que esté en el aire, creando sus propios «trucos». La acción es arrolladora en todo momento y se ve refrendada por una banda sonora increíble, un homenaje a las bandas de *Heavy Metal* clásico. *Motley Crue*, *Megadeth*, *Twisted Sister* y *Motorhead* son algunos de los grupos que ponen música al juego. Sin duda, es un título divertido y que dará mucho de sí.





ON (7/10)
No es un Tony Hawk, pero en su categoría es uno de los juegos más divertidos de motocross que hayamos visto nunca para PlayStation 2.

OFF (5/10)
Gráficamente se encuentra por encima de la media, pero se podían haber mejorado algunos aspectos en la elaboración de los escenarios.

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: MIDWAY
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CARRERAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2003

por << R. Dreamer >>



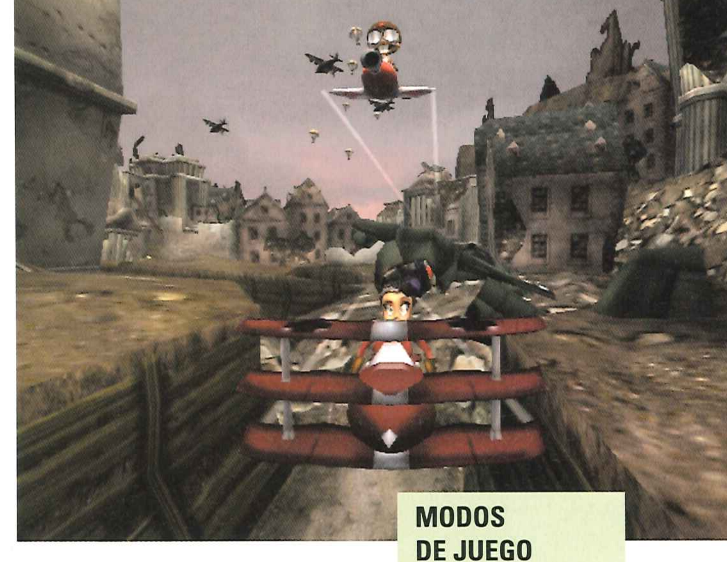
No son muchas las producciones para **PlayStation 2** dirigidas a un público infantil. De todas formas, siempre salta algún que otro título a la palestra capaz de hacer las delicias de los más pequeños de la casa, e incluso de los mayores. Este es el caso de ***Freaky Flyers***, un divertido juego de carreras de aviones con una estética de dibujo animado muy compacta y aparente. De hecho, sus 14 protagonistas se asemejan en cierto modo a los integrantes de *Los Autos Locos* de **Hanna Barbera**. En lo que se refiere a la mecánica de juego, ***Freaky Flyers*** es capaz de satisfacer tanto a un principiante que sólo se preocupe por pilotar su avión para llegar a meta, como a un jugador más habilidoso gracias a las múltiples submisiones que pueden realizarse durante una carrera. Y es que los 10 circuitos que provee el juego cuentan con multitud de objetos, caminos alternativos y trampas como para mantener ocupada al 100% la atención del jugador. Quizá no sea uno de los títulos más esperados de este año, pero resulta divertido.





ON (7/10)
Un título para jugadores cuya única preocupación sea divertirse, gracias a su sencilla mecánica de juego y a sus simpáticos personajes.

OFF (6/10)
Por el contrario, aquellos que estén buscando un juego que les permita sumergirse en sus profundidades deberán buscar en otro sitio.



MODOS DE JUEGO
Freaky Flyers cuenta con tres modalidades diferentes; Vuelo Acrobático, Modo Aventura y Combate Aéreo. Y por supuesto, la opción de 2 a 4 jugadores.

FREAKY FLYERS

Un divertido juego de carreras para los más pequeños de la casa

OcioMovil
www.ociomovil.com

REGALA MELODIAS
Envía al **5354** REGALOPS seguido de un espacio y la referencia de la canción. **Ej.: REGALOPS SIETE** (válido solo melodías monofónicas)

nuestra número 1
THE FUNERAL OF HEARTS
Envía TONOPS FUNERAL al 5354

MELODÍAS

melodías TOP

Melodía	ref.
The funeral of hearts/Him	funeral
Mundian to bach ke/Panjabi Mc	mundian
Papichulo/Ragga Reyes	papichulo
Hasiendo el amor/Dinio	hasiendo
In da club/50 cent	inda
Fiesta/Dj Méndez	fies
La madre de José/El Canto del Loco	madre
Veinte de enero/La Oreja de Van Gogh	enero
Calavera/Seguridad Social	calavera
Inerte/Los Piratas	inerte

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** seguido de la referencia de la melodía. Ejemplo: **TONOPS MADRE**

TOP GREÑAS

Melodía	ref.
Víspera de todos los.../Los Suaves	vispera
Don't stop/Rolling Stones	dont
Sweet child 'o mine/Guns & Roses	child
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
La hoguera/Extremoduro	hoguera
Somewhere I belong/Linkin Park	somewhere
We will rock you/Queen	rockyou
600/Dream Theater	600
Loco por incordiar/Rosendo	loco
Master of puppets/Metallica	puppets
Cannabis/Ska-P	cannabis
Honky Tonk Women/Rolling Stones	honky
Light my fire/The Doors	myfire
Trapos sucios/Fito y los Fitipaldis	trapos
Stairway to heaven/Led Zeppelin	stair
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Peligrosa maría/Los Suaves	peligrosa
Oveja negra/Barricada	oveja
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Born to run/Bruce Springsteen	born
Bribriblibli/Extremoduro	bri
Seek & Destroy/Metallica	seek
Winds of change/Scorpions	winds
Maneras de vivir/Rosendo	maneras
You know you are right/Nirvana	know

TOP CINE Y TV

Melodía	ref.
Matrix Reloaded	matrix
Bring me to life/Daredevil	bring
Shin Chan	shinchan
Los Simpsons	simpsons
8 miles/Eminem	millas
Blade Runner	blade
El bar Coyote	coyote
Blade	vampiro
Friends	friends
James Bond	bond
El coche fantástico	kitt
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Futurama	futurama
La boda de mi mejor amigo	boda
Benny Hill	benny
Tiburón	tiburon
Siete vidas	siete
Star Wars (Imperial March)	vader
Star Trek	startrek
Superman	superman
Torrente 2	torrente2
La bola de cristal/Alaska	bola
Encuentros en la 3ª fase	fase
El exorcista	exorcista

DE HOY Y SIEMPRE

Melodía	ref.
Fly away/Lenny Kravitz	fly
Tears in heaven/Eric Clapton	tears
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
The wall/Pink Floyd	wall
Bitter Sweet Symphony/The Verve	bittersweet
Electrical storm/U2	electrical
Every breath you take/The Police	breath
Fear of the dark/Iron Maiden	fear
Lonesome day/Bruce Springsteen	lone
Stars/Cranberries	stars
Sympathy for the devil/Rolling Stones	devil
Who wants to live forever/Queen	who
Nothing else matters/Metallica	nothing
American life/Madonna	americanlife

TOP HIP HOP

Melodía	ref.
Ballantines/Violadores del Verso	ballantines
Tanguillo de María/Ojos de Brujo	maria
Madrid zona bruta/CPV	zona
La ciudad nunca... /Violadores del Verso	duerme
Ventilador R80/Ojos de Brujo	ventilador

LOGOS



Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPS F1**

POSTALES

neo · pirata · sonic · metallica · CENSURADO tetuda
dos · labios · camara · reloaded · fumar · perro · aragon1
espacio · playboy · alonso2 · chucho · disfraz · apagar · CENSURADO butaca2
simpsons · spiderman2 · trompa2 · hulk1 · lobo2 · notocar2 · cine

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPS HULK1**

KAMASUTRA

censurado butaca · censurado amazona · censurado carretilla · censurado cara
censurado perrito · censurado medusa · censurado sometido · censurado arco





Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPS SOMETIDO**

FOTOS

NUEVO


coche01

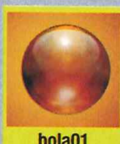

moto01


ninja01


tigre01


explosion01

mujer01


bola01


coche02


radar01


aguila01

Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOPS** seguido de un espacio y la referencia de la foto. Ejemplo: **FOTOPS COCHE01** (solo móviles MMS compatibles con acceso a Wap configurado)

NOMBRES

CAÑERO modelo 1 · CAÑERO modelo 2 · Cañero modelo 8
CAÑERO modelo 10 · Cañero modelo 11 · Cañero modelo 12



Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. Ej.: **NOMBREPS CAÑERO10**

MAXINOMBRES

Si quieres tener tu nombre más grande envía al **5354** el texto **NOMBREGPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido (ver modelos de NOMBRES) Ej.: **NOMBREGPS CAÑERO9**

Coste por mensaje 0,90 Euros+IVA



Ver autores de las melodías en www.ociomovil.com SGAERMV&M/34/536/10/80210

LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5110, 5130, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7210, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Alcatel OT3M, OT511, OT512, OT525, OT715; Ericsson R520, T20e, T29s, T39, T65,T66, T68, T200, T300, T600; Siemens A50, C45, S55, C55, ME45, M50. **MELODIAS:** Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7160, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Motorola V 50, V 100, Timeport 250, Timeport 260, Timeport 280, Talkabout 191, Talkabout 192,Talkabout 193. Alcatel OT 511, OT 512, OT 715. Sony-Ericsson T68. Philips Azalis 238, Azalis 268, Azalis 288, Fisio 120, Fisio 121, Fisio 310, Fisio 311, Fisio 312, Fisio 620, Fisio 820, Savvy Vogue, Savvy Vogue Melody, Ozeo, Ozeo 8@8, Xenium 989, Xenium 9@9. Sagem MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500, MC3000, MW3020, MW3022, MW3026, MW3040, MW3042, MW3046, MY3020, MY3022, MY3026, MY3040, MY3042, MY3046, MY3050, MY3052, MY3056, MY3062, MY3078, MyX5, PW3020, PW3026. Samsung SGH-N100, SGH-N500, SGH-N600, SGH-N620, SGH-R210S, SGH-T100, SGH-T108, SGH-T400. **POLIFÓNICAS:** Nokia 3150i, 3510, 3650, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 8910i, Panasonic GD700,GD87, Siemens C55, S55, Ericsson T300,P800, Sansung A800,S100,S300,T10,T400,Q300, Sagem MY3020, MY3022, MY3026, MY3040, MY3042,MY3046,MY3050,MY3052 MY3056. Atención al cliente: clientes@ociomovil.com. Tel.: 91 640 48 11. Horario de oficina.



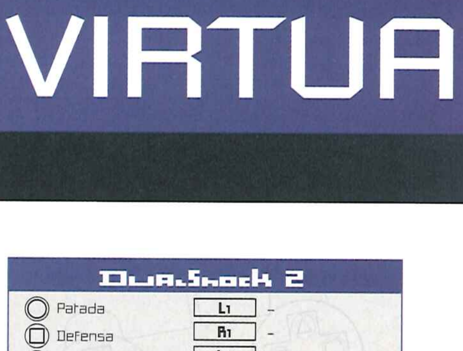
sumario TEST

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

PlayStation 2

por << Doc >>

Algunos luchadores como Wolf y Jeffry han aumentado su velocidad.



http://www.sega-europe.com/vf4evo

FICHA TÉCNICA

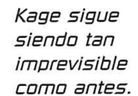
- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: SEGA AM-2
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- NIVELES: [illegible]
- [illegible]: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 164 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SI
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

DualShock 2

○	Patada	L1	-
□	Defensa	R1	-
✕	Puño	L2	-
△	-	R2	-
		Select	-
Cruceta	Movimiento	Start	Pausa/Menú
Izq.	-	L3	-
Der.	-	R3	-

Aprovechando la escasa competencia actual en el género, **Sega** moldea su mejor *beat'em-up* y consigue mejorar los pocos detalles que le alejaban de la perfección, convirtiendo esta última entrega del primer juego de lucha en el título más jugable de la historia de los videojuegos con un mejor acabado y con personajes poligonales más equilibrados. A **Akira Yuki**, **Jacky Bryant** y los demás luchadores de la anterior entrega se le unen ahora dos nuevos personajes: **Brad Burns**, maestro en el arte tailandés del *Muay Thay*, y **Goh Hinagami**, un *judoka* que parece sacado de la saga *Resident Evil* capaz de realizar una veintena de llaves cuerpo a cuerpo en cualquier posición. **Sega** ha optimizado todos y cada uno de los apartados de su *VF4* original, dotando a ***Evolution*** de un aspecto mucho más pulcro, con la inclusión de *anti-aliasing*, añadiendo nuevos movimientos y equilibrando el control y la eficacia de cada

El nuevo engine es capaz de mostrar mejores escenarios, personajes y efectos que en VF4.



Kage sigue siendo tan imprevisible como antes.



















Detalles

REPETICIONES
Al finalizar cada *round* podremos guardar en la *Memory Card* una repetición del combate.

ENTRENAMIENTO
VF4 Evolution posee varios modos de juego para ayudarnos a controlar a los personajes.





EXPERIENCIA
Nuestra habilidad nos hará ganar experiencia en el divertido modo *Quest*.

FIGHTER 4 EVOLUTION

Sega consigue lo imposible mejorando el beat'em-up perfecto

Modo Quest

El mejor jugador del mundo
A través de este modo podrás batirte contra los mejores luchadores «virtuales» de varios salones recreativos, ganar torneos y conseguir extras de todo tipo.



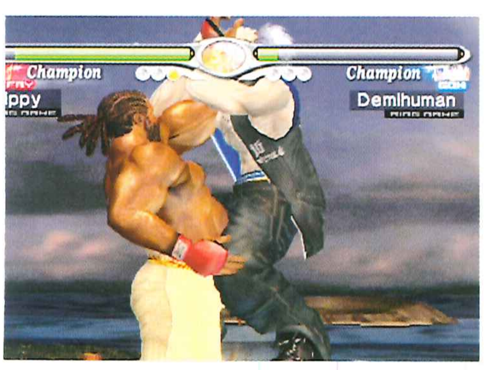
Novedades

Los nuevos luchadores
Junto a los personajes seleccionables de *VF4*, encontraremos al *judoka* **Goh Hinagami** y al «kickboxer» **Brad Burns**.



<Todos los personajes han sufrido cambios para igualarse en fuerza, técnica y capacidad>

uno de los personajes. Éste es el punto más atractivo del juego, ya que, si bien el sistema de juego y el control de *VF4* podía presumir de ser el mejor jamás creado para un *beat'em-up*, **Sega** se ha esforzado por aumentar su calidad aún más si cabe. Ahora, algunos personajes de gran efectividad como **Jacky** han perdido algunos movimientos y han sufrido alguna ralentización en determinados ataques, volviéndose más vulnerable, mientras que otros luchadores de menor velocidad y efectividad han visto muchas de sus técnicas aceleradas y la mayoría de sus golpes «suicidas» (por su velocidad y ejecución) no les dejan totalmente a merced del contrincante. Como de costumbre, **Akira** se escapa de las mejoras jugables de esta entrega y continúa siendo un personaje imposible para principiantes y, al mismo tiempo, el luchador más mortífero a manos de un experto. Los modos de juego también han sufrido mejoras; la más importante es la evolución del sistema *Kumite*, convertido ahora en el modo *Quest*. A través de dicho modo, seleccionaremos un personaje y visitaremos diferentes salones recreativos virtuales, donde nos enfrentaremos a cientos de hipotéticos jugadores y participaremos en torneos en los que poder conseguir extras (ilustraciones y accesorios para personalizar a nuestro luchador). La alta calidad del título de **Sega** y la casi inexistente competencia actual en el género convierten a ***VF4 Evolution*** en compra obligada para los aficionados a la lucha.



VF4 EVOLUTION

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] El engine 3D es muy superior al visto en VF4.
- [+] El modo Quest es lo mejor que hemos visto.
- [+] Sería imposible mejorar su jugabilidad.
- [−] Akira sigue siendo exclusivo para Muy Expertos.

GRÁFICOS: El nuevo y potente engine 3D creado para la versión Evolution elimina al fin los jaggies mostrados con Virtua Fighter 4.	9.2
AUDIO: Su banda sonora es prácticamente idéntica a la de VF4, que no significa que sea precisamente mala. Las voces son geniales.	8.9
JUGABILIDAD: Sería imposible mejorar su apartado jugable. La técnica y la estrategia son una constante en el combate disputado.	9.5
DURACIÓN: El modo Quest te ofrecerá muchas más horas de juego que el Versus, el Arcade y el Training juntos.	9.1

CONCLUSIÓN
Pocos beat'em-up, por no decir ninguno, pueden igualarse en calidad técnica, modos de juego y jugabilidad a esta obra maestra de Sega. VF4 Evolution es, sin duda, el mejor juego de lucha 3D.

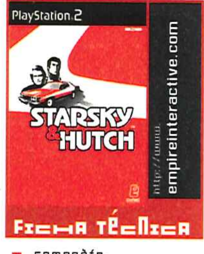
PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.4 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Nemesis >>

Dispara a los semáforos para limpiar los cruces de molestos coches civiles.

STARSKY & HUTCH

Revive los años 70 al volante del Ford Torino



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: EMPIRE
- DESARROLLADOR: MIND EYE PROD.
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: INGLATERRA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN/SHOOTER
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MISIONES: 18
- VEHÍCULOS: 21
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 65 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Freno de Mano	L1	Disparar
□	Freno/M. Atrás	R1	-
✕	Acelerar	L2	-
△	Cambiar Cámara	R2	-
✥	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-



Verdadero icono de la televisión de finales de los años 70, la huella de *Starsky & Hutch* ha permanecido latente en sucesivas generaciones de televidentes de todo el planeta. Aquellos chavales que alucinaban viendo las aventuras de esta pareja de policías en su flamante *Telefunken PALcolor* tienen ahora la posibilidad de pilotar el mítico *Ford Gran Torino* y participar en las vertiginosas persecuciones que dieron tanta popularidad a la serie de TV. **Empire** supo ver a tiempo el increíble potencial de este clásico televisivo (**Ben Stiller** está rodando la adaptación cinematográfica de la serie, junto a **Owen Wilson**) y, tras dos años de desarrollo, nos presenta un *arcade* de conducción con un fuerte componente de *shooter* que recuerda mucho al fantástico *World's Scariest Police Chases* de **PSone** que tanto nos alegró el verano de 2001. Al volante del carismático *Gran Torino* rojo (y más adelante con otros coches), el jugador afronta en este juego 18 misiones repartidas en tres temporadas televisivas. El objetivo principal es aumentar el índice de audiencia de la serie, y para ello no sólo deberá evitar que se escape el malo de turno, sino que además tiene que hacer la persecución lo más espectacular posible (con acrobacias, saltos estratosféricos, derrapes, etc.) para encandilar a los espectadores. **Hutch**, desde una de las ventanillas del coche, se encargará de disparar a los delincuentes, mientras **Starsky** pone a prueba su pericia como conductor. Además de apuntar hacia los villanos, el jugador debe disparar a los diferentes iconos que irán apareciendo a lo largo de la carretera que le proporcionarán mejores temporales, mayor agarre a la calzada y más velocidad. Para reproducir con más fidelidad, aún si cabe, el espíritu de la serie, el juego incorpora una opción para dos jugadores en la que uno se encarga de conducir y el otro de disparar. Y con sólo conectar un volante y una pistola a

<Tendrás que realizar persecuciones espectaculares para no perder audiencia>

El juego en cifras

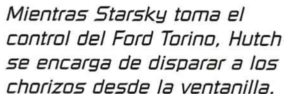


MÁS DE 20 COCHES
Las llaves escondidas en garajes, tejados y tiendas de la ciudad son la clave para conseguir nuevos modelos de coches, además del *Ford Torino*. Desde una limusina a un camión de helados.

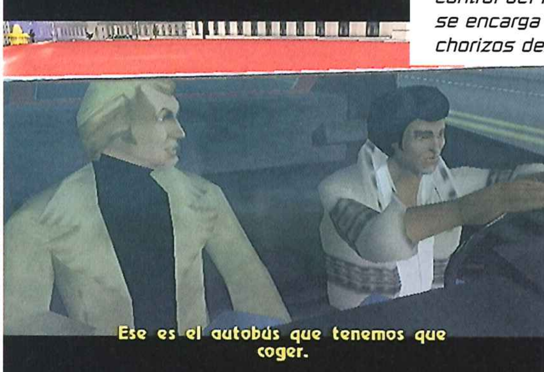


TRES TEMPORADAS
Las 18 fases de ***Starsky & Hutch*** están fraccionadas en tres temporadas diferentes, combinando misiones de pura persecución a tiro limpio con labores de escolta.





Mientras Starsky toma el control del Ford Torino, Hutch se encarga de disparar a los chorizos desde la ventanilla.





<Prepárate para perseguir delincuentes al más puro estilo de la serie de televisión>



Acrobacias

Haz todo tipo de locuras a bordo del Ford Torino

Además de las 18 misiones del modo Historia, el juego ofrece tres episodios centrados en las carreras, la puntería y la acrobacia. En este último podrás realizar saltos imposibles e incluso un *looping* de 360 grados.





PS2, la sensación de protagonizar un episodio de *Starsky & Hutch* será total. La última generación del motor **Renderware** se encarga de dar vida a una compleja ciudad con más de 100 millas cuadradas de calles, con un denso tráfico que tendrás que aprender a sortear. Como en la serie, conducirás por callejones repletos de cajas que reventar, mientras combates la apatía de los espectadores. Una conducción demasiado correcta será tan ruinosa como dejar escapar al chorizo de turno, por lo que es preciso exprimir al máximo todos los clichés de las persecuciones policíacas (saltos, roturas de escaparates, derrapes) mientras das caza al villano de turno. Aunque **Empire** no ha incluido vídeos de la serie (únicamente algunas fotos), ha reclutado los servicios de **Antonio Fargas**, el actor que daba vida al inefable **Huggy Bear** (el soplón que ayudaba a **Hutch** y **Starsky**) para narrar las sucesivas secuencias de animación que acompañan a las 18 misiones del juego. La inconfundible música original de la serie se encarga de dar el toque definitivo a este divertido *arcade* de conducción, al que sólo se le puede achacar una cierta monotonía. Habría sido fantástico incluir alguna misión a pie, tipo *The Getaway*, pero quizá eso habría roto el ritmo de un juego que es todo velocidad, saltos imposibles… Pura persecución. Puede que ***Starsky & Hutch*** no ofrezca la profundidad de juego de *Grand Thef Auto: Vice City* pero, si fuiste uno de aquellos niños de los años 70 que alucinaron con la serie de TV, puedes tener la seguridad de que te emocionarás al hacer el cabra a bordo del mítico *Ford Torino*. ▪



Lejos de acobardarse, los delincuentes recibirán a Starsky y Hutch con una lluvia de balas.



Extras

Sudarás para conseguirlos…

Encuentra las cartas escondidas por toda la ciudad y desbloquearás una entrevista de vídeo con **Antonio Fargas**, galería de imágenes, etc.

STARSKY & HUTCH

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Vivirás las mismas persecuciones que en la serie.
- [+] Es posible conectar un volante y una pistola.
- [+] Pilotar el Ford Torino, todo un clásico de la TV.
- [−] La mecánica acaba resultando algo monótona.

GRÁFICOS: Aunque hay un poco de efecto niebla, la ciudad se genera con suavidad y se ofrece una gran sensación de velocidad.	8.6
AUDIO: El juego conserva la cabecera musical de la serie, mientras que el resto de melodías siguen fielmente el sonido años 70.	8.5
JUGABILIDAD: Incluso jugando sólo el control del Ford Torino es soberbio. Y con dos jugadores, las risas están aseguradas.	9.0
DURACIÓN: La gran cantidad de extras, pero sobre todo el modo dos jugadores, auguran un verano repleto de acción.	8.7

CONCLUSIÓN

Uno de los mayores éxitos televisivos de la década de los 70 inspira un vertiginoso arcade de conducción en el que prima tanto liquidar a los malos como hacerlo de una forma espectacular.



8.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Doc >>

MOTOR GRÁFICO
El *engine* 3D muestra una gran variedad de texturas de muy buena calidad, unos escenarios de aspecto fotorrealista y una gran cantidad de enemigos en pantalla mostrados con gran detalle.

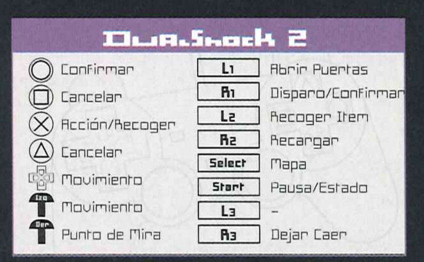
RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Armonía entre horror y shoot'em-up



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL/SHOOTER
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: UN GRAN BARCO
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 129 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 63.95€



DualShock 2

○	Confirmar	L1	Abrir Puertas
□	Cancelar	R1	Disparo/Confirmar
✕	Acción/Recoger	L2	Recoger Item
△	Cancelar	R2	Recargar
Cruceta	Movimiento	Select	Mapa
Izq	Movimiento	Start	Pausa/Estado
Der	Punto de Mira	L3	-
		R3	Dejar Caer

Capcom, en su afán por innovar y crear nuevos géneros, ha unido su afamado *Survival Horror* al clásico *shoot'em-up* con pistola en varias ocasiones, pero ninguna de ellas con demasiado éxito hasta la llegada de ***Dead Aim***. Dejando atrás la perspectiva en primera persona que ha caracterizado los antiguos *Gun Survivor*, basados mayoritariamente en dos diferentes sagas del género «inventado» por **Capcom** (*Resident Evil* y *Dino Crisis*), ***Dead Aim*** nos ofrecerá una perspectiva en tercera persona durante las escenas de exploración y movimiento y se pondrá en primera persona cuando el jugador pulse el gatillo de la pistola (o el botón del *pad* designado para tal efecto). El control se puede ejecutar a través de diferentes combinaciones entre el *DualShock 2*, la nueva *G-Con 2* (que incluye un pequeño *control pad*) e incluso un ratón USB,que podremos utilizar para apuntar y disparar. Las tareas de exploración y resolución de *puzzles* clásicas de la saga *Resident Evil* se llevarán a cabo del mismo modo que en los *Survival Horror*. Éste no es el único detalle del juego que ha sido modificado en favor de un desarrollo más cercano a la aventura, ya que aunque ***Dead Aim*** explota al máximo sus posibilidades de *shoot'em-up*, no son pocos los detalles que convierten al nuevo título de **Capcom** en un auténtico *Resident Evil*. A lo largo del juego encontraremos elementos conocidos por todos los aficionados a la saga como las míticas hierbas para recuperar energía, munición de todo tipo (que tendremos que utilizar concienzudamente) y tarjetas y llaves de diferente tipo y color para acceder a las distintas zonas que componen el juego. Incluso en algunas zonas, sobre todo junto a las escenas más escabrosas, encontraremos los típicos diarios de a bordo y demás documentos. El argumento, como suele ocurrir, nos situará en un recinto cerrado (aunque de gran extensión), que en esta ocasión está representado por un gigantesco barco en el que los virus G y T han campado a sus anchas, contagiando a prácticamente todos los tripulantes y convirtiéndolos en zombis. La ambientación del juego es uno de los detalles mejor con-

<Lo mejor de Dead Aim es el sobrecogedor ambiente>

Apunta y dispara

El sistema de ataque

Para atacar a los enemigos bastará con pulsar una vez el botón de disparo. En ese momento, la perspectiva utilizada pasará a ser en primera persona, permitiéndonos apuntar con precisión con la ayuda de una *G-Con 2*, nuestro *DualShock 2* e incluso con un ratón USB.

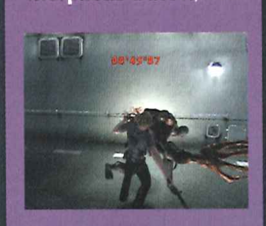


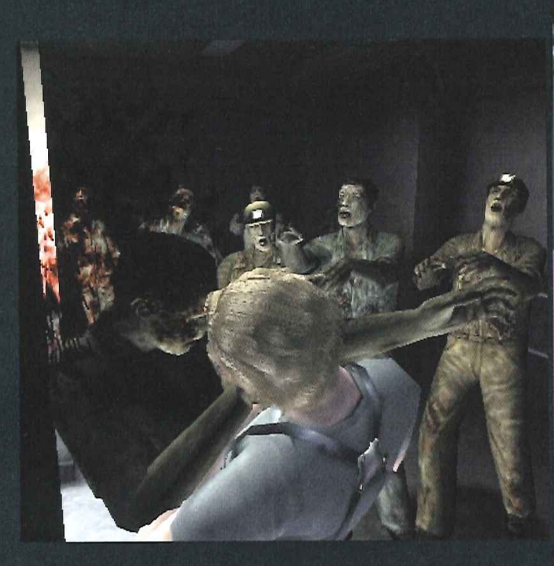


Tipos de enemigos

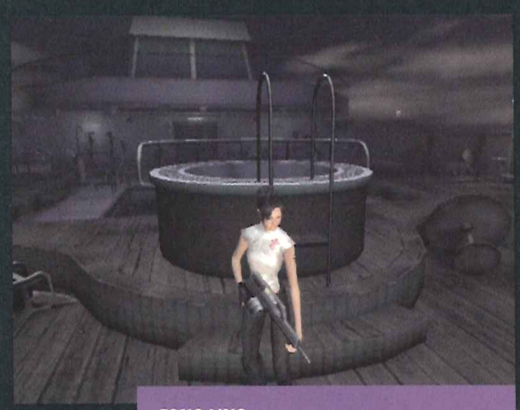
Las mil caras del terror

En el barco nos enfrentaremos a todo tipo de amenazas mutadas por la acción de los virus T y G: zombis, *hunters* anfibios, la mutación eléctrica de **Morpheus Duvall**, etc.

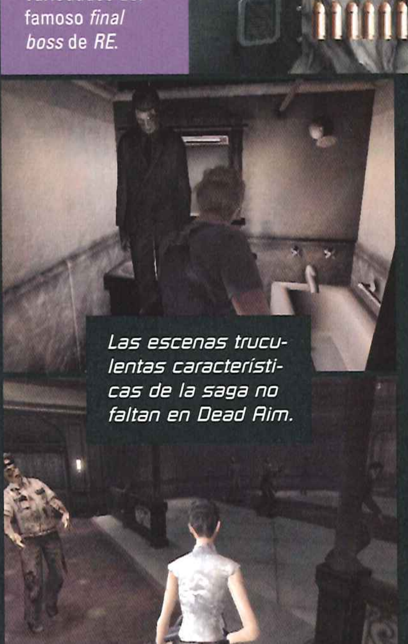




TYRANT
En esta nueva entrega tendremos la oportunidad de conocer una de las múltiples variedades del famoso *final boss* de *RE*.

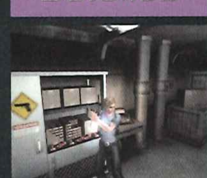


FONG LING
Junto a **Bruce McGyvern** encontraremos a la bella **Fong Ling**, a la que manejaremos en múltiples ocasiones. Sus habilidades son similares a las de **Bruce**, pero su armamento es mejor.

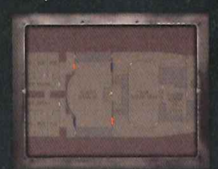


Las escenas truculentas características de la saga no faltan en Dead Aim.

Detalles



GRABAR PARTIDA
El clásico sistema para guardar la partida se da cita en ***Dead Aim***. Eso sí, en esta nueva entrega no te hará falta tinta para la máquina de escribir.



MAPA
Los mapas repartidos por los escenarios nos ayudarán a orientarnos a bordo del gigantesco transatlántico.



INVENTARIO
El uso y funcionalidad del inventario en ***Dead Aim*** es similar al de las entregas «clásicas».

seguidos y, en algunos momentos, nos recordará a la creada por **Konami** para la saga *Silent Hill*. Cada una de las salas posee un sonido cíclico y continuado que ayuda a crear una ambientación opresiva; incluso **Bruce McGyvern**, el protagonista del juego, lleva encima una linterna como los protagonistas de *Silent Hill*. El miedo en el juego se generará a través de los tétricamente detallados escenarios y los efectos de sonido, en lugar de por medio de sustos, como en la mayoría de las entregas de *Resident Evil*. De un modo similar al primer *RE*, el desarrollo de ***Dead Aim*** nos obligará a jugar con dos personajes diferentes que se alternarán dependiendo de la zona en la que nos encontremos; las únicas diferencias entre ambos personajes residen en su aspecto, ya que sus habilidades son similares. Técnicamente, ***Dead Aim*** une la tétrica puesta en escena característica de la saga a unos entornos cuidadísimos, haciendo gala de unas texturas de muy buena calidad que visten tanto escenarios como personajes. Aunque, debido a su control, el desarrollo del juego no se concentra en nuestra habilidad con el *pad*, sino con la pistola, pues no son pocas las situaciones en las que tendremos que escapar de grandes hordas de zombis (sobre todo con la dificultad al máximo) y en más de una ocasión los «sustos» característicos de la saga sacudirán nuestro *pad* con personas colgadas en un cuarto de baño o zombis que aparecen por sorpresa al cruzar una esquina. Por primera vez, una entrega de *Gun Survivor* puede compararse en calidad, argumento, desarrollo y diversión a las entregas de *Resident Evil* realmente basadas en el género del *Survival Horror*. ∎

<Al fin una entrega de Gun Survivor se asemeja en calidad y diversión a los grandes de la saga>

R. E.: DEAD AIM

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Explosiva mezcla de géneros.
[+] La calidad de sus texturas es impresionante.
[+] Supera con creces a los anteriores Gun Survivor.
[−] No podrás disfrutar al máximo sin una G-Con 2.

GRÁFICOS: La calidad general del apartado gráfico supera incluso a la mostrada por una entrega como Code Veronica.	9.1
AUDIO: Las voces no han sido dobladas al castellano pero la ambientación sonora al más puro estilo Silent Hill resulta inmejorable.	8.9
JUGABILIDAD: Capcom ha conseguido unir con éxito dos géneros muy diferentes en un título de divertido desarrollo y mejor control.	8.9
DURACIÓN: Aunque Dead Aim no es muy extenso, permite jugarlo en tres niveles de dificultad y superar nuestra puntería.	8.8

CONCLUSIÓN

Al fin Capcom ha conseguido, con Resident Evil Dead Aim, unir a la perfección el desarrollo clásico de su mejor Survival Horror con la acción del más jugable shoot'em-up con pistola.









Y si no que se lo digan a Andrés Marmolejo. Desde que EyeToy le introdujo en el mundo de Wishi-Washi, limpiar ventanas utilizando todo su cuerpo se ha convertido en su principal pasatiempo. Tanto le

Sólo los que juegan a EyeToy se dejan la piel en todo lo que hacen.

Get up and Play!

ha cautivado que incluso así limpia las ventanas de su casa. Sus vecinos no dan crédito a lo que ven, pero Andrés está encantado. **Doce juegos: kárate, fútbol, boxeo... y una cámara. EyeToy. El protagonista eres tú.**



EYE TOY™

www.eyetoy.com
http://es.playstation.com





MACE GRIFFIN
BOUNTY HUNTER
Aventuras al otro lado de la ley

Mace Griffin podrá manejar hasta diez armas diferentes



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: BLACK LABEL GAMES
- DESARROLLADOR: WARTHOG
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: SUECIA
- GÉNERO: SHOOTER
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MISIONES: 13
- VIDAS: 1+ESCUDO
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 328 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DUALSHOCK 2

○	-	L1	Disparo Sec.
□	Salto	R1	Disparo Principal
✕	Recargar	L2	Arma Anterior
△	Acción	R2	Arma Posterior
Cruceta	Selección Arma	Select	-
		Start	Pausa
Izq	Dirección	L3	Cambiar Blanco
Der	Dirección	R3	Agacharse

Aunque desde un principio intentaron vender este título como un *Grand Theft Auto* en el futuro, la verdad es que al final el juego de los suecos de **Warthog** nos recuerda más a un clon de *Halo* al que se le han introducido algunas fases de vuelo en la más pura línea *Wing Commander*, aunque bastante más simplificado. Todo comienza cuando **Mace Griffin**, el protagonista absoluto, lleva a cabo una misión junto con su escuadrón de «marines del futuro» (institución que sigue velando por la «seguridad y la paz internacionales» como en la actualidad). Por un crimen que nunca cometió (como el Equipo A) durante esta misión es condenado a diez años de cárcel. Suponemos que durante este largo tiempo de reclusión involuntaria tuvo tiempo más que de sobra para concebir un sibilino plan de venganza contra los que le encarcelaron, porque cuando consigue la libertad su grado de cabreo es bastante considerable. Pero como el bueno de **Mace** no puede ir liquidando a gente así por las buenas (entre otras cosas porque no tiene dinero ni para un café galáctico), decide hacerse cazarrecompensas (una profesión con mucho futuro por lo visto) en lugar de apuntarse a las listas del INEM. Y así, en medio de este embrollo espacial, deberemos ir cumpliendo una a una (no se nos permite elegir) las misiones que nos encomienda nuestro jefe (que es algo así como un capo). El desarrollo es el siguiente: vamos al hangar de nuestra nave galáctica, saltamos al hiperespacio destruimos unas cuantas naves enemigas a bordo de ella y atracamos en nuestro objetivo. Una vez allí nos enfrentaremos a un laberíntico nivel donde deberemos acabar con todos los enemigos y vuelta a empezar. No hay nada que falle demasiado, pero tampoco nada que brille sobre el resto del título ***Mace Griffin***.

<La monotonía acaba haciendo mella en este título>

MACE GRIFFIN B.H.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La mezcla de géneros es un punto a su favor.
- [+] Técnicamente está a la altura de lo esperado.
- [−] El diseño de las fases es bastante monótono.
- [−] No incluye modos multijugador.

GRÁFICOS: Motor gráfico algo sobrio en cuanto a detalles, pero potente y capaz de gestionar un entorno muy bien definido.	8.8
AUDIO: Un «conocido» cantante de rock le pone la voz a Griffin. Por lo demás el apartado no pasa de correcto.	8.4
JUGABILIDAD: El acierto a la hora de incluir dos tipos de fases queda empañado por la monotonía de los niveles.	8.1
DURACIÓN: No es de los juegos de disparo más largos que puedas encontrar. Además, no presenta ninguna modalidad multijugador.	8.3

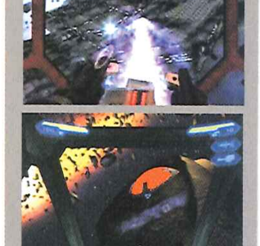
CONCLUSIÓN

Teniendo en cuenta la gran cantidad de shooters de calidad aparecidos en PS2, MGBH es recomendable por sus fases de vuelo espacial o para aquellos que hayan acabado con los demás.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

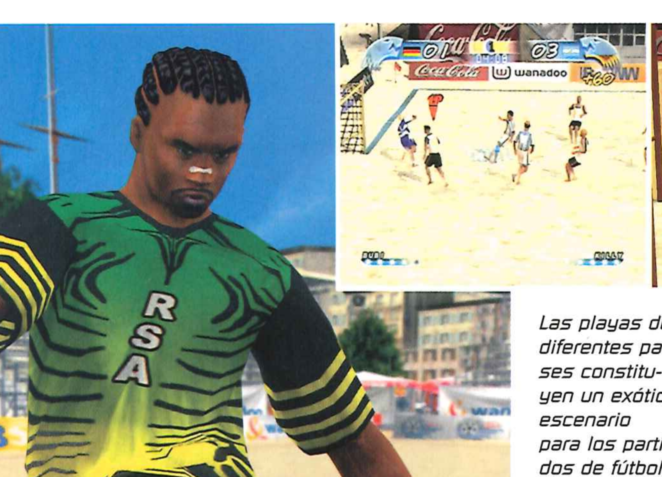
8.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



EN EL ESPACIO

El mayor aliciente del juego con respecto a otros *shooters* en primera persona reside en la posibilidad de ponernos a los mandos de todo tipo de naves espaciales. Durante estas secuencias rememoraremos grandes clásicos del género como la sagas *Wing Commander* o *Colony Wars*.





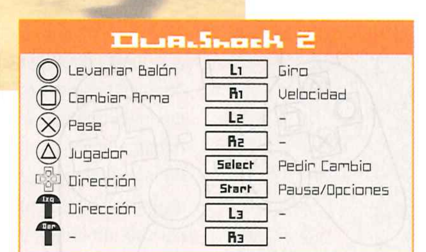

Las playas de diferentes países constituyen un exótico escenario para los partidos de fútbol.



PRO BEACH SOCCER

El fútbol playa ofrece la cara más arcade del deporte rey





Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: WANADOO
- DESARROLLADOR: POWER AND MAGIC
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- MUNDOS: 5
- VIDAS: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.95€

Los simuladores de fútbol cuentan con programas muy consolidados. Sin embargo, a lo largo del tiempo, las compañías no han encontrado la fórmula para un fútbol *arcade*. Así, desde el fútbol sala, en títulos como *Puma Street Soccer* (**PSone**), hasta las patadas alevosas de *Red Card Soccer* (**PS2**), el objetivo ha sido conseguir una especie de *NBA Jam* del fútbol. ***Pro Beach Soccer*** constituye un intento más en la misma dirección que comparte, con proyectos anteriores, las reducidas dimensiones del terreno de juego y el número de jugadores, tan sólo cuatro más el portero. La principal peculiaridad de ***Pro Beach Soccer*** viene determinada por la dificultad para conducir el balón a ras de suelo, lo que obliga a centrarse en el juego aéreo. Esta característica también condiciona el sistema de control, en el que destaca la posibilidad de levantar el balón mediante el botón de Círculo. Las constantes combinaciones sin que el balón toque el suelo y los acrobáticos remates hacen que el programa tenga una enorme espectacularidad en todas sus acciones. Además, se añade otro elemento puramente *arcade*, al conceder unos segundos de estado de gracia similares al denominado «On Fire» de *NBA Jam*. Para ello hay que completar un marcador mediante la realización de combinaciones aéreas. En el apartado gráfico, los programadores han optado por la sencillez, ofreciendo tres cámaras y sin dar demasiada importancia ni a las secuencias ni a las repeticiones. En cuanto a las opciones hay que mencionar una serie de pruebas de habilidad.

<El juego aéreo es el gran protagonista del programa>

PRO BEACH SOCCER

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La sencillez en el control.
- [+] La grandiosidad en los remates.
- [-] Gráficamente falta espectacularidad.
- [-] Permite repetir rutinas.

GRÁFICOS: El programa es muy sencillo. Las escasas repeticiones y la falta de secuencias reduce la espectacularidad visual.	7.5
AUDIO: Los comentarios cambian de idioma en función del país de la playa. La banda sonora pone el ritmo rap y samba.	8.0
JUGABILIDAD: La dificultad para los balones rasos da el protagonismo a los aéreos. El control es sencillo aunque no convence.	7,9
DURACIÓN: El número de opciones es superior a lo que habitualmente incluyen los programas deportivos de corte arcade.	7.8

CONCLUSIÓN

Estamos ante un programa de fútbol arcade en el que el juego aéreo es el protagonista. Con ello se logra espectacularidad, pero se aleja del fútbol tradicional. Muy original

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.7 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

Detalles

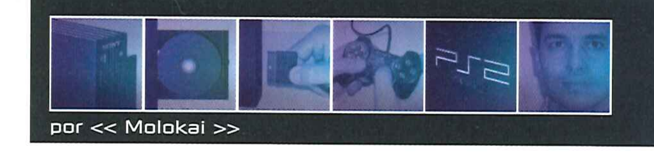
JUGADORES
Entre los componentes de las selecciones nacionales aparecen algunos nombres de exjugadores de fútbol. Son los casos de **Salinas** o del francés **Cantona**. En la *intro* se puede apreciar más nombres conocidos, como el guardameta exatlético **Abel**.



REGLAS
La reducción en las dimensiones del campo, el reducido número de jugadores, la disputa de 3 tiempos, la inexistencia de barreras en las faltas o las tarjetas azules son algunas de las peculiaridades del fútbol playa.



REPETICIONES
Este aspecto puede mejorarse considerablemente ya que tan sólo se incluyen repeticiones automáticas tras la consecución de un tanto.



por << Molokai >>

AÑO NUEVO, REGLAS NUEVAS
El cambio de reglamentación ha supuesto que las fuerzas entre los equipos se igualen. Hay que exprimirse al máximo en las pruebas clasificatorias.









<La simulación predomina en un juego tan real que podremos sentirnos por un momento pilotos de F1>

FORMULA ONE 2003

La Alonsomanía llega a PS2



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: STUDIO LIVERPOOL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 4
- COCHES: 20
- CIRCUITOS: 16
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 370 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



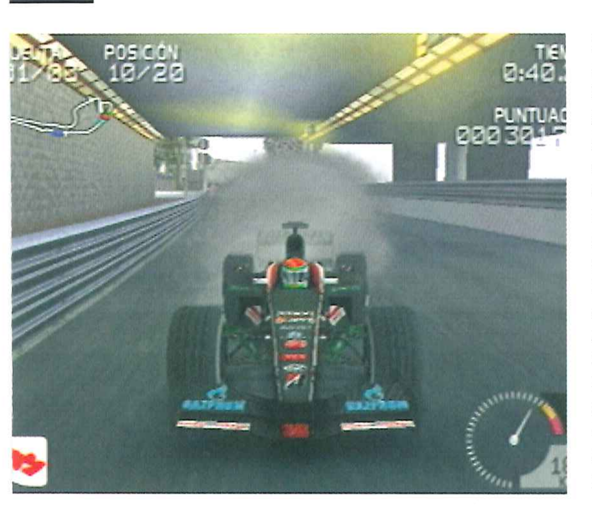
DualShock 2

○	Coment. Boxes	L1	Control Salida
□	Freno	R1	Mirar Atrás
✕	Acelerador	L2	Marcha -
△	Cambiar Vista	R2	Marcha +
✥	Tracción/Freno	Select	Solicitar Boxes
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Acelerar/Frenar	L3	-
		R3	-



Tras varios años en dura pugna con la competencia, **Sony C.E.** se ha llevado el gato al agua con ***Formula One 2003*** y se asegura durante 4 años la exclusividad en cuanto a licencia oficial de la FIA para la competición reina del motor. La temporada 2003 se asoma por primera vez a **PS2** y ello conlleva la presencia en parrilla del nuevo fenómeno de masas **Fernando Alonso** (pocos recuerdan ahora su discreto paso por *Minardi*) a los mandos de su *Renault*, un binomio que está rindiendo por encima de las previsiones más optimistas y que arrastra a toda una legión de admiradores. Precisamente las nuevas reglas condicionan el desarrollo de los Grandes Premios, ya que la brevedad de las sesiones clasificatorias previas a la carrera son fundamentales para que con una buena posición de salida nos alejamos en lo posible del riesgo que supone intentar adelantar en las primeras curvas (con muy poco espacio entre los coches). Y es que nos llevaremos la peor parte en la mayoría de los contactos con otros vehículos, perdiendo posiciones de modo vertiginoso y comprometiendo el buen estado del chasis. La verosimilitud conseguida en las colisiones y simples roces entre los coches es uno de los aspectos más positivos sin caer en la tentación fácil de exagerar la aparatosidad de las mismas y midiendo muy bien las consecuencias según la gravedad del impacto. ***Formula One 2003*** se caracteriza, aún en el modo *Arcade*, por un control particularmente exigente a la hora de realizar las frenadas y dibujar la trazada perfecta, a pesar de la mejora de los desplazamientos laterales de los monoplazas. Todo esto supone un grado de realismo sobresaliente en el comportamiento de los coches (bueno, eso suponemos los que jamás conduciremos un F1), pero





Esta temporada se ha reducido el número de pilotos de 22 a 20 y los circuitos son ahora 16, uno menos que el año pasado. Además, puntúan los ocho primeros (no sólo seis) de cada carrera, lo que amplía algo las posibilidades de las escuderías más modestas.

Fernando Alonso

El futuro rey de la Fórmula Uno va a por todas

Todos los que le conocen de cerca ven en el asturiano al verdadero sucesor de **Schumacher** y su presencia es uno de los mayores reclamos del juego. Si bien su *Renault* está fielmente representado, su rostro (apreciable únicamente en los menús) no guarda muchas semejanzas con el original. A partir de ahora seguro que será uno de los pilotos preferidos por los aficionados.



Muchos coches y muy poco espacio. Las probabilidades de acabar fuera de carrera son grandes si somos de los que arriesgamos al límite.

Trabajo en equipo

Los boxes pueden ser decisivos

La estrategia de repostaje es de vital importancia en muchas carreras. Además, desde los propios boxes se nos pedirá que acudamos a los mismos para poner a punto el coche.



Repeticiones





En esta ocasión podremos ver las carreras repetidas en su integridad y guardarlas posteriormente en la *Memory Card*. Durante las mismas, podremos manipular a voluntad las cámaras que las transmiten y tambien elegir el coche (no tiene que ser necesariamente el nuestro) desde el que tener la perspectiva.

que demanda un esmerado nivel en la conducción y no permite bajar la guardia en ningún momento. La puesta al día es excelente y se han revisado aquellos circuitos que han sufrido retoques en su recorrido (*Suzuka*, *Hungaroring*), pudiendo decirse lo mismo del diseño de cada escudería. Eso sí, los diferentes modos no dejan de ser más de lo mismo, ya que la F1 no es una disciplina especialmente propicia para el lucimiento de los programadores y el margen para la improvisación es muy limitado. Como nuevas aportaciones, un modo Contrarreloj para hasta 4 jugadores y la posibilidad de contemplar repeticiones de una carrera completa con todo lujo de detalles, que podremos incluso guardar si la ocasión lo merece. Mención especial merece la promesa de poder disfrutar en red con el futuro *Formula One 2004* gracias a la conexión *On-line*. En definitiva, estamos ante un programa muy similar a su predecesor en cuanto a prestaciones, pero que incorpora con minuciosidad todos aquellos pequeños detalles que cada año hacen de *Formula One* un verdadero espejo de lo que es uno de los más grandiosos espectáculos deportivos.

FORMULA ONE 2003

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Ofrece todos los detalles de la actual temporada.
- [+] Gráficos imponentes.
- [–] Penaliza en exceso los errores en la conducción.
- [–] Algunas ralentizaciones en el modo multijugador.

GRÁFICOS: Soberbios sin lugar a dudas. Sorprende la simpleza y parquedad de la navegación por los menús.	9.2
AUDIO: Otro año más se cuenta con la participación de Jaime Sornosa y Balba Camino para los comentarios. Buen nivel general.	9.9
JUGABILIDAD: Hay que cuidar en extremo cada maniobra, sin concesiones a la galería. Es primordial salir adelante en parrilla.	9.0
DURACIÓN: A ver quién se atreve con un campeonato completo en el nivel Profesional. Recompensas duras de roer.	9.1

CONCLUSIÓN

Un simulador pleno de cualidades, exigente e ideal para usuarios dispuestos a dejarse la piel en cada curva. La exclusividad de licencia FIA y la presencia del flamante Alonso ponen la guinda al pastel.





PUNTUACIÓN OFICIAL





El sistema de juego es muy similar al utilizado por Koei en su saga Dynasty Warriors.

CHAOS LEGION

Un arcade con gráficos de ensueño



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 7
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 241 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 63.95€

La compañía reina del *beat'em-up*, **Capcom**, regresa al género que la ha convertido en leyenda con un título de acción pura y dura, que mezcla elementos de diferentes fuentes para ofrecer al jugador una directa y divertida experiencia que sólo los grandes *arcades* de antaño podrían llegar a igualar. Basado en una novela gráfica aparecida en la revista nipona *Dragon Magazine*, ***Chaos Legion*** une un profundo argumento que se desgrana nivel a nivel a través de unas trabajadas escenas de vídeo a un desarrollo *arcade* que recuerda a clásicos de los salones. **Capcom** ha unido la estética «tétrico-gótica» de *Devil May Cry* (con su héroe y su «espadón» incluido) al desarrollo de la saga *Dynasty Warriors*, con fuertes reminiscencias del clásico *Smash TV*. Cada nivel está compuesto por diferentes zonas cerradas, que cruzaremos siempre en el mismo orden (su desarrollo es totalmente lineal) y que aguardan un centenar de enemigos de todo tipo. Al igual que en el ya mencionado *Smash TV*, nuestro objetivo en cada una de esas zonas será eliminar a todos y cada uno de los enemigos sea como sea; por irónico que parezca, el título creado por **Midway** hace ya más de 12 años permitía elegir el camino a seguir, mientras que ***Chaos Legion*** nos obligará a repetir una y otra vez su lineal desarrollo si somos derrotados y tenemos que comenzar de nuevo el nivel. No estaremos solos en nuestra tarea, ya que una

<Chaos Legion mezcla un potente engine con un simple desarrollo>

especie de espíritus o entes llamados *Legion* acompañarán a **Sieg**, que así se llama el protagonista del juego, a lo largo de su accidentado periplo, protegiendo su integridad física y atacando a todos los enemigos que se pongan a tiro en cuanto pulsemos el botón que los invoca. Cada nivel completado (sobre todo, los primeros) nos ofrecerá la oportunidad de seleccionar un nuevo *Legion* y/o mejorar las características de éste, ya que los puntos de experiencia conseguidos al completar cada fase servirán para aumentar la experiencia y la fuerza de estos misteriosos entes que nos acompañan. El cometido de acabar con cientos de enemigos que aparecerán simultáneamente y las ocasio-

DualShock 2

○	Puño	L1	-
□	Espada	R1	-
✕	Salto	L2	-
△	Legion	R2	-
Cruceta	Movimiento	Select	-
Izq	Movimiento	Start	Pausa
Der	Cámara	L3	-
		R3	-

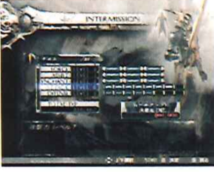
Detalles



JEFES FINALES
Tanto en mitad de los niveles como al final nos encontraremos con gigantescos jefazos.



MAGIAS
Si rellenamos la barra de magia podremos realizar un golpe especial que acabará con casi todo en pantalla.



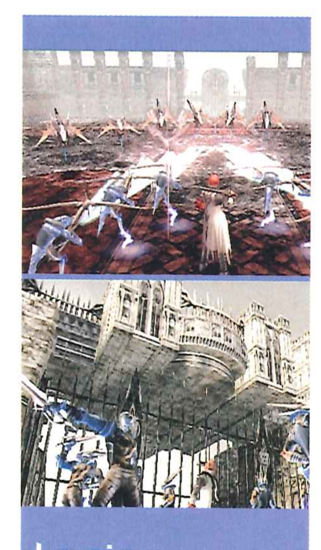
AUMENTANDO NIVEL
Dependiendo de los puntos obtenidos en cada nivel podremos aumentar la experiencia de los *Legions*.



VÍDEOS
El trepidante argumento de ***Chaos Legion*** es contado a través de imágenes de vídeo de muy buena calidad.





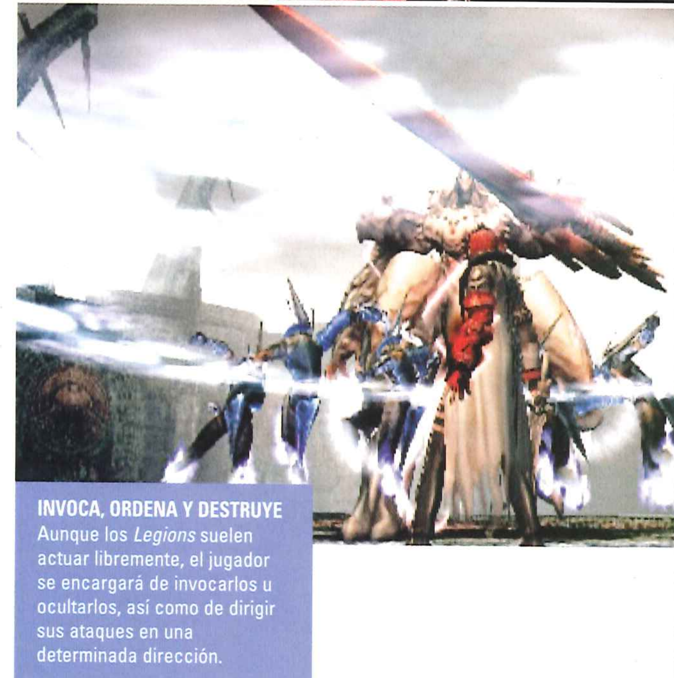


Legion

Invoca un espíritu y dirígelo contra las fuerzas del mal

Sieg es capaz de invocar diferentes *Legions* que le ayudarán en su lucha contra los cientos de enemigos que nos atacarán en cada nivel. A medida que avanzamos en el juego podremos conseguir nuevos *Legions* (hay siete diferentes) y aumentar su experiencia.





INVOCA, ORDENA Y DESTRUYE
Aunque los *Legions* suelen actuar libremente, el jugador se encargará de invocarlos u ocultarlos, así como de dirigir sus ataques en una determinada dirección.

nales sustituciones del escenario por niebla no son lo único que tiene ***Chaos Legion*** en común con la saga *Dynasty Warriors*, ya que el control del protagonista del título de **Capcom** se asemeja al presentado por **Koei** en cualquiera de los títulos que forman la famosa saga de lucha. **Sieg** podrá atacar con su espada y combinar este ataque con un puñetazo que paraliza a los enemigos, dejándolos expuestos a los más terribles *combos*. Al final de cada nivel (y, en algunos, a la mitad), nos enfrentaremos a inmensos jefes que requerirán un eficiente uso de nuestros *Legion*. El aspecto visual y el diseño de los escenarios, por mucho que su creador se empeñe en negarlo, se ve muy influenciado por *Devil May Cry* (la obra maestra de **Shinji Mikami**) y en algunos casos la calidad con la que se muestran algunas localizaciones es incluso superior a la del título protagonizado por **Dante**. Otro de los elementos que delata la influencia de **Mikami-san** en el desarrollo del título es la posibilidad de jugar, en un determinado momento de la aventura, con **Arcia**; un personaje femenino que no es capaz de invocar a ningún tipo de *Legion*, pero que puede crear mortíferos *combos* gracias a la ayuda de sus dos pistolas. Aunque resulta imposible comparar ***Chaos Legion*** con *DMC* debido a su naturaleza *arcade*, la nueva creación de **Capcom** también tiene su gracia, sobre todo para los más veteranos (y los amantes de la acción pura y dura). **Capcom** nos ofrece una forma rápida y simple de divertirnos, sin complicar el desarrollo del juego nada más que para aumentar la experiencia de nuestro *Legion*. ■

Arcia

«La pistolera»

En determinados niveles del juego pasaremos a controlar directamente a un personaje llamado **Arcia**. En lugar de invocar *Legions*, su principal habilidad implica el uso de dos pistolas para la ejecución de mortíferos *combos* (como las de **Dante**... ¿Pura casualidad?).



CHAOS LEGION

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Chaos Legion es un arcade puro y duro.
[+] El motor gráfico recuerda a Devil May Cry.
[–] Su desarrollo es demasiado lineal.
[–] Ofrece pocas posibilidades al jugador.

GRÁFICOS: Aunque a veces el horizonte desaparece con la niebla, la calidad general es casi tan alta como la de Devil May Cry.	8.9
AUDIO: Los actores encargados del doblaje de Chaos Legion (no al castellano, por supuesto) son muy buenos.	8.8
JUGABILIDAD: Su desarrollo es muy simple y totalmente lineal. El control de los Legions es el único detalle original del juego.	8.3
DURACIÓN: Para ser un arcade puro y duro, se necesitan más de cuatro horas para completarlo en el nivel Normal de dificultad.	8.9

CONCLUSIÓN

Capcom ha vuelto a los orígenes con un beat'em-up muy simple de gran factura técnica. El concepto de los Legions es original, pero su desarrollo resulta muy lineal a estas alturas.





Arcia será capaz de atacar a los enemigos a distancia sin usar Legion.

por << Dani3po >>

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

El cincuentón aventurero llega a PS2



DualShock 2

○	Saltar	L1	1ª persona
□	Ataque	R1	Defensa
✕	Ataque	L2	1ª persona
△	Acción	R2	Recargar
Cruceta	Inventario	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Cámara	L3	-
		R3	-

Cuando crecen los rumores sobre una cuarta entrega de la saga (que presumiblemente se estrenaría en 2005) y la trilogía está a punto de aparecer por primera vez en formato digital, llega a **PlayStation 2** un nuevo título protagonizado por el profesor y arqueólogo en sus ratos libres **Indiana Jones** (aunque su padre se niegue a llamarle así ya que era el nombre de su perro). No es la primera vez que el marido de **Ally McBeal** visita las consolas. Ya lo hizo, con mayor o menor suerte en **Super Nintendo** con un juego que recreaba los mejores momentos de sus tres películas, aunque antes ya habían aparecido otros títulos en **PC**. Uno de ellos, *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis*, junto con *The Infernal Machine*, aparecido en **Nintendo 64**, tienen en común con la entrega que nos ocupa el hecho de que no están basados en ninguno de los filmes, sino que presentan una trama creada para la ocasión. Esta vez el bueno de **Indy** está de nuevo tras la pista de un artefacto milenario, el Corazón del Dragón. Según cuenta la leyenda, el que posea esta legendaria joya tendrá el poder de dominar las mentes ajenas a voluntad. Y, como no podía ser de otra forma, los Nazis tratarán de conseguirlo, aunque sea profanando la tumba del primer emperador de **China**, lugar donde reposa. Para conseguir tan malvado propósito, se han aliado con una poderosa organización criminal asiática, por lo que los enemigos de **Indy** se multiplican. La verdad es que esta trama es uno de los puntos fuertes del juego, y se encuentra perfectamente desarrollada a través de secuencias generadas con el propio motor del juego. Incluso aparecerá en pantalla el clásico mapa que ilustra los desplazamientos del protagonista por todo el globo. En cuanto al sistema de juego en sí, nos encontramos ante

<El desarrollo del juego sigue los pasos de Tomb Raider en cuanto a mecánica se refiere>

Ficha técnica

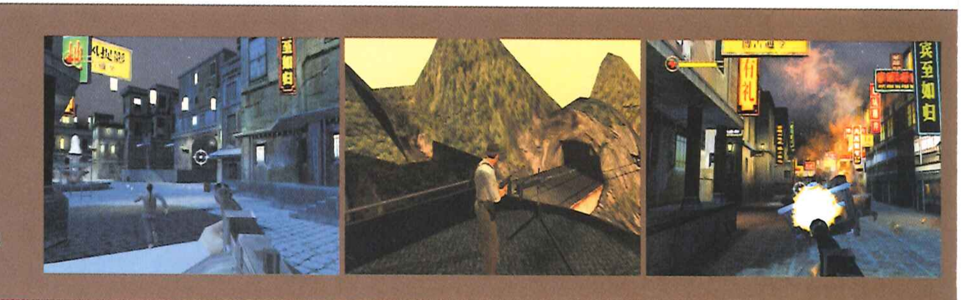
http://www.lucasarts.com

- COMPAÑÍA: LUCAS ARTS
- DESARROLLADOR: THE COLLECTIVE
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 10
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 154 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

Armas pesadas

En algunas fases la perspectiva cambiará

Una de las secuencias más intensas tiene lugar en las calles de **Hong Kong**. A bordo de un palanquín tendremos que acabar, metralleta en mano, con las huestes alemanas.



Si pulsamos los dos botones de ataque a la vez cerca de uno de los enemigos le agarraremos y podremos hacerle todo tipo de perrerías.

Detalles



JEFES DE FASE
Al final de cada uno de los diez mundos nos encontraremos con un gran enemigo: un cocodrilo gigante, un gólem mecánico o un pulpo muy desarrollado.



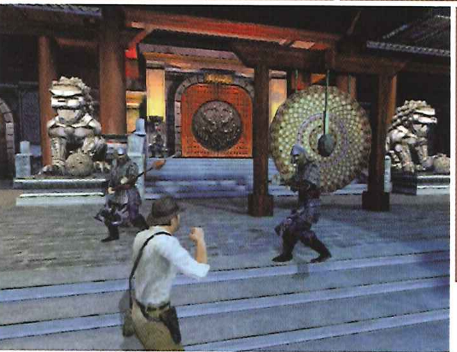
NADANDO VOY...
Como buen seguidor de **Lara Croft**, **Indy** se desenvolverá como pez en el agua. Eso sí, antes de zambullirse se quitará el sombrero como mandan los cánones.



VESTIDO DE GALA
Cuando lleguemos a **Hong Kong** tendrá lugar una espectacular secuencia de acción en la que **Indy** tendrá que pelear llevando su famoso esmóquin blanco.







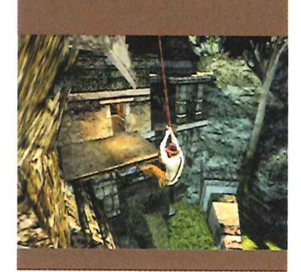
¡DEFIÉNDETE!
Indy podrá utilizar casi cualquier objeto del escenario para defenderse de sus enemigos. Desde sillas hasta picos, pasando por botellas rotas. También puede recurrir al socorrido látigo.



Escenarios

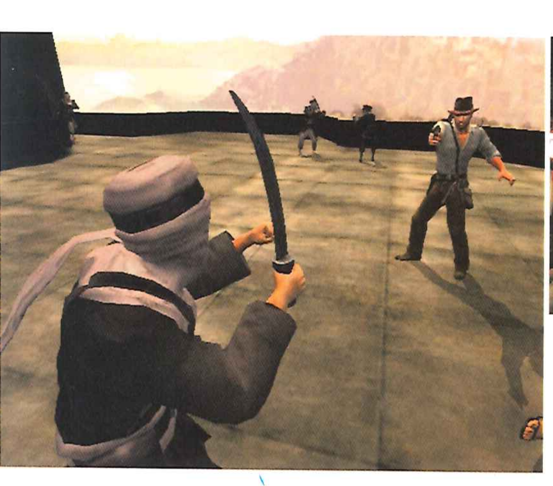
Indy recorrerá el globo en busca del Corazón del Dragón

La aventura comienza en las selvas de **Ceilán**, para después trasladarse a un castillo en **Praga**, **Estambul** o una cordillera de las montañas de **China**. Todos ellos recreados con gran realismo.



un clon de *Tomb Raider* aunque eso sí, muy bien planteado y con una mayor carga de acción. La jugabilidad ha sido muy bien ajustada y no nos costará tanto avanzar por las fases. Los elementos de plataformas son constantes, aunque no demasiado difíciles. Podremos hacer uso de todos los rudimentarios *gadgets* de **Indy** (mención especial merece la utilización del látigo) para superar los obstáculos. El arqueólogo responderá con total precisión a nuestras órdenes. En cuanto a las numerosas peleas, lejos de ser un añadido sin gracia, representan algunos de los momentos más divertidos del juego. **Indy** cuenta con un amplio repertorio de golpes cuerpo a cuerpo, y además podrá utilizar infinidad de objetos (desde una pala a su clásico revólver, pasando por todo tipo de armas arrebatadas a sus enemigos). El tercer elemento que compone la mecánica del juego, los *puzzles*, ha sido diseñado de una manera bastante lógica y rara vez nos encontraremos con complejos rompecabezas. Donde falla este divertido título (al igual que ocurre con *RTX Red Rock*, el otro lazamiento de **LucasArts** para este mes) es en el apartado gráfico. Desde la parte del diseño no hay ninguna queja: buena reproducción de **Indy** y sus enemigos y escenarios variados y bellos. Pero el motor parece que no es lo suficientemente potente como para gestionar todos estos elementos y presenta continuas brusquedades, además de un molesto *clipping*, aunque lo peor es el extraño efecto de filtrado que provoca que la imagen aparezca excesivamente borrosa en pantalla.

<La conversión desde Xbox no ha sido demasiado lucida en lo que a gráficos se refiere>





INDIANA JONES: T.E.T.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Todo el carisma de una saga emblemática.
[+] La licencia ha sido muy bien aprovechada.
[+] Una gran jugabilidad y larga duración.
[–] Gráficamente deja algo que desear.

GRÁFICOS: Aunque el diseño de Indy es muy correcto, la poca fluidez del entorno y muchos otros fallos gráficos lastran el juego.	8.1
AUDIO: La genial banda sonora original compuesta por John Williams se encuentra trasladada a la perfección.	9.0
JUGABILIDAD: El control de Indy es preciso e intuitivo, y el desarrollo del juego vibrante y variado.	9.2
DURACIÓN: Diez enormes niveles, divididos en pequeñas fases, harán las delicias de todos los aventureros.	9.0

CONCLUSIÓN

Si te asusta la complejidad de Tomb Raider, o eres fan de la serie de películas, este título responderá a todas las exigencias. Sólido, divertido y variado, aunque gráficamente no muy notable.



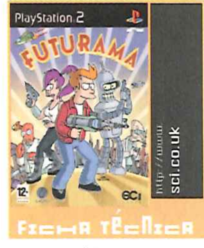
por << Nemesis >>

FUTURAMA

Otro éxito catódico para PS2

La mecánica del juego combina el shooter con las plataformas.

4 PERSONAJES
Cada segmento de *Futurama* está protagonizado por un personaje diferente: **Bender**, **Leela**, **Fry** y **Zoidberg**.



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SCI
- DESARROLLADOR: UDS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: SUECIA
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 4
- FASES: 23
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 135 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,95€

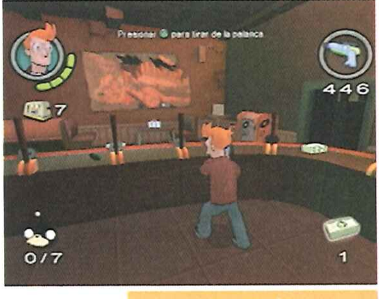


DualShock 2

○	Salto	L1	Centrar Cámara
□	Ataque 2	R1	Apuntar
✕	Ataque 1	L2	Cambiar Arma
△	-	R2	Cambiar Arma
		Select	-
Cruceta	Dirección	Start	Pausa
Stick izq.	Dirección	L3	-
Stick der.	Mover Cámara	R3	-

A la espera del mejor juego de *Los Simpson* de los últimos años, un prometedor clon de *Gran Theft Auto* llamado *The Simpsons Hit & Run*, nos llega la primera adaptación a videojuego de *Futurama*, la otra gran obra televisiva de **Matt Groening**. Pese a haber sido cancelada en **Estados Unidos** en su quinta temporada, la crítica y el público por una vez han coincidido a la hora de coronar esta serie como uno de los mejores *shows* de animación de las últimas décadas. *Futurama* es la principal arma de A3TV para copar la audiencia mañanera de los sábados y domingos, y las dos primeras temporadas de la serie en DVD arrasaron en las tiendas (en septiembre llegará la tercera). Todo el planeta adora *Futurama*, en **UDS** eran muy conscientes de ello y por eso lucharon contra viento y marea para hacerse con los derechos de la serie. Bajo la férrea vigilancia del propio **Matt Groening** (que incluso les obligó a desechar la idea inicial de crear una aventura gráfica a lo *Monkey Island*, en beneficio de un *arcade* más convencional), este equipo sueco ha destinado más de dos años de trabajo para crear lo que el productor de la serie, **David X. Cohen**, define como «el episodio perdido» de *Futurama*. Un guión de **J. Stewart Burns** (ganador de un **Emmy** por el episodio *Roswell That Ends Well* de la tercera temporada) es la espina dorsal de un *arcade* con más de 22 fases protagonizadas por **Fry**, **Leela** y el alcohólico robot **Bender**, que combinan la lucha con las plataformas y el *shooter*. Dado que su objetivo principal eran los millones de seguidores de la serie, los creadores del videojuego han incluido los mismos golpes de humor e ingeniosos diálogos que se podrían encontrar en cualquier episodio de televisión. Una de las condiciones impuestas a la hora de crear esta adaptación de *Futurama* era que cada país debía disponer del mismo equipo de doblaje que la serie original. Las voces españolas, a cargo de los mismos actores que oímos sábados y domingos en TV, son sencillamente

<Te partirás de risa con los diálogos del juego>



PUZZLES & ACCIÓN
Además de disparar a lo loco, **Fry** tendrá que resolver algún que otro *puzzle*...





SACÚDELES FUERTE, LEELA
Las fases protagonizadas por la cíclope combinan las plataformas con combates al más puro estilo *beat'em-up* frente a esqueletos vivientes.



<Este Futurama para PS2 ofrece las mismas voces de doblaje que la versión española de la serie>

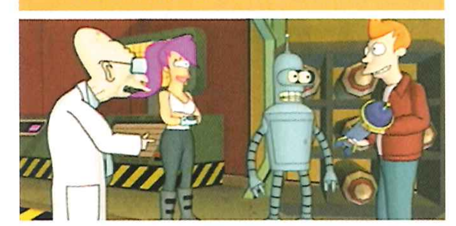
¡NUEVO!
Papeo de soltero
¡AHORA CON SABOR!
CARGANDO, ESPERA...

¡Más extras, madre!

Trailers y galerías de imágenes

Tal y como nos prometieron sus programadores en nuestra visita a las oficinas de **UDS**, el juego de *Futurama* ofrece unos cuantos extras, entre los que se incluye un trailer de la tercera temporada en DVD y una galería con los mejores anuncios.

Idéntico a la serie



TE TRONCHARÁS DE RISA CON LAS INTROS
Realizadas íntegramente en 3D, las secuencias de introducción de ***Futurama*** ofrecen el mismo humor mordaz y los ingeniosos diálogos de la serie de TV.

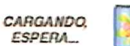


La antigua Nueva York, enterrada por los cimientos de la nueva, está habitada por feroces mutantes de gatillo flojo.

geniales, lo mejor de todo el juego. Oír la gangosa voz del Doctor **Zoidberg** será lo único que te impulsará a seguir adelante en la dura fase del pantano, habitado por un peculiar personaje llamado **Adoy** (**Yoda** escrito al revés). Esta es sólo una de las incontables «chuflas» dedicadas a *Star Wars* que encontraréis a lo largo de los diferentes planetas por los que transcurre el juego. Era lógico que estuvieran, ya que la propia naturaleza de la serie no es otra que la de parodiar/homenajear el cine y la literatura de ciencia ficción. El humor es el verdadero motor de ***Futurama***, pues consigue que el usuario perdone su falta de ambición gráfica y una mecánica demasiado repetitiva en ocasiones. Oír los comentarios chulescos de **Bender** o ser testigo de una nueva secuencia de *intro* es un aliciente suficiente para seguir avanzando a lo largo de este juego, que no pasará a los anales de **PlayStation 2** pero supera ampliamente a la mayoría de los lanzamientos basados en *Los Simpson*. Bien es cierto que el universo de *Futurama*, con tantos y tantos personajes secundarios, podría haber dado pie a una aventura gráfica absolutamente gloriosa, pero al menos nos queda el consuelo de que este *arcade* no traiciona el inteligente humor de la serie e intenta adaptar con fidelidad el *look* de personajes y escenarios originales. Las oficinas de *Planet Express*, las pantallas de carga que muestran algunos de los delirantes anuncios de la serie... Es evidente el esfuerzo de **UDS** por agradar a los *fans* de *Futurama*. Es una pena que esa ilusión no se haya extendido al apartado técnico, donde este título no alcanza ni de lejos el acabado gráfico de otras producciones para **PS2**. Quizá dentro de unos años nadie se acuerde de este título, salvo las legiones de seguidores de *Futurama* que lo atesorarán como el único videojuego de una serie injustamente tratada por los directivos de la **Fox** en **EE.UU.**

Desafortunadamente, la participación de Zach Brannigan sólo se reduce a unos cuantos carteles y anuncios...





FUTURAMA

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Los mismos divertidos diálogos de la serie.
[+] El fantástico doblaje al castellano.
[–] Se podría haber mejorado el aspecto gráfico.
[–] El sistema de cámaras es un engorro.

GRÁFICOS: Intros y modelado de personajes excelentes, pero el conjunto baja muchos enteros por los pobres escenarios.	7.7
AUDIO: Uno de los mejores doblajes al castellano de los últimos años, a cargo de los actores de la versión española de la serie.	9.2
JUGABILIDAD: Aunque el control no es muy malo, el sistema de cámaras hará que caigas al vacío en más de una ocasión.	8.4
DURACIÓN: El juego es largo y bastante difícil, y ofrece unos cuantos extras de bastante interés para los fans de la serie.	8.5

Muy superior a la mayoría de videojuegos de Los Simpson, Futurama ofrece un guión inteligente y un doblaje sensacional que se ven mancillados por un mediocre acabado gráfico.



8.2
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Dani3po >>

RTX RED ROCK

Aventuras en el planeta rojo

Visor

El artilugio más útil desde la invención del Kit-Kat

Gracias al ojo biónico que se ha implantado el protagonista del juego, tendremos acceso a cuatro tipos diferentes de visión, cada uno diseñado para percibir diferentes cosas: enemigos, formas de vida humana, dispositivos electrónicos...

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: LUCASARTS
- DESARROLLADOR: LUCASARTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 12
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 250 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 62.45€



DualShock 2

○	Cancelar	L1	Strafe
□	Disparo	R1	Strafe
✕	Salto	L2	Visor
△	Acción	R2	Visor
Cruceta	Menú	Select	Menú
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Cámara	L3	-
		R3	-

Sin hacer demasiado rudio, este juego, del que tuvimos noticia por primera vez en el **E3** de 2002, ha llegado para engrosar el catálogo de aventuras de acción en tercera persona que últimamente ha contado con grandes incorporaciones como *Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad* o *Indiana Jones y La Tumba Del Emperador*. **RTX Red Rock**, a pesar de no contar con una licencia tan jugosa como las dos anteriores, se ha revelado como una de las apuestas más atractivas para compartir con tu **PlayStation 2** este verano. La acción se desarrolla cien años en el futuro. La raza humana ha conquistado el espacio y ha creado colonias en algunos planetas cercanos, como Marte. Pero, como no podía ser de otra forma, una agresiva raza alienígena conocida como L.E.D. amenaza esta expansión. El argumento como podéis ver no es muy original, pero sirve de perfecto marco para las aventuras que os esperan en este título de **LucasArts** (que, para evitar confusiones, no tiene nada que ver afortunadamente con *Star Wars*). El protagonista de todo este embrollo es **E.Z. Wheeler**, un alto cargo del ejército de la Tierra en periodo de «excedencia» a causa de sus métodos demasiado expeditivos. Cuando se encuentra disfrutando de un paraíso virtual, recibe la llamada de auxilio de un grupo de colonos del planeta rojo que se encuentra en peligro por la amenaza alienígena. El desarrollo, a pesar de no incluir muchas novedades, es uno de los más equilibrados vistos hasta ahora. Las doce fases del juego se dividen entre escenarios interiores (estaciones espaciales, instalaciones de todo tipo) y exteriores (la superficie del planeta Marte). Uno de los mejores puntos del juego es la transición entre estos dos ambientes, cuya carga se ha ocultado perfectamente mediante la incorporación de unas salas de «despresurización». En estas salas también deberemos ponernos o quitarnos los trajes espaciales imprescindibles para avanzar por la superficie de Marte. Por estos entornos, además, tendremos la oportunidad de controlar diferentes vehículos, desde *jeeps* a naves extraterrestres. Como podréis apreciar, los programadores de **LucasArts** han intentado de todas las formas posibles evitar la monotonía. Cuando controlemos a **E.Z.**, tendremos en todo momento una lista de misiones presentadas según el orden en el que las deberemos cumplir. Junto con cada una de ellas se nos dará un mapa que nos indi-

EXTRAS

Desde el menú principal podremos acceder a una completa galería con variados materiales adicionales relacionados con el juego, como si de una película en DVD se tratase.



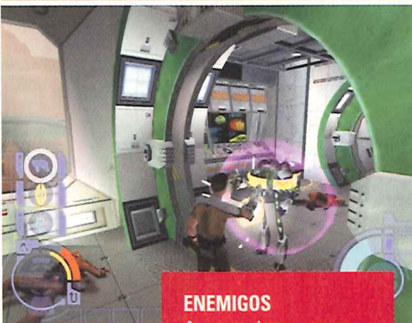




La fijación de blancos será automática, aunque en muchas ocasiones este sistema nos pondrá en un apuro.







ENEMIGOS
A pesar de no ser un derroche de originalidad y diseño, los alienígenas enemigos nos pondrán en más de un apuro gracias a su puntería y su mala leche. Al menos podremos utilizar sus armas al derrotarlos.



Detalles



DE COMPRAS
En estos terminales podremos cambiar el dinero que hayamos encontrado por todo tipo de *items* de gran utilidad para el jugador.



VEHÍCULOS
A través de **Iris** podremos controlar maquinaria pesada que nos ayudará a eliminar más de un obstáculo.



SNIPER
A pesar de que no morirán de un impacto en la cabeza, podremos hacer blanco en los LED.



ÚNETE A ELLOS
Si la situación lo requiere E.Z. controlará ingenios alienígenas para lograr sus objetivos.

cará la localización del objetivo, por lo que en ningún momento nos encontraremos deambulando sin Norte por los escenarios, algo endémico dentro de este género. Además de acabar con los enemigos y resolver todo tipo de *puzzles*, tendremos que utilizar todos los artilugios con los que cuenta el protagonista. Desde varios tipos de visión (para detectar formas de vida o dispositivos ocultos) a accesorios que incorporar al brazo biónico de **E.Z.** Como si de un *Metroid* se tratase, se nos irán otorgando estos ingenios para acceder a determinadas partes

<RTX se desarrolla en diferentes lugares del planeta Marte>

del mapeado. Por ejemplo, con el garfio podremos encaramarnos a determinados puntos imposibles de acceder de otra manera. También será recomendable (aunque no imprescindible para avanzar) el ir rescatando a todos los colonos que nos encontremos durante el desarrollo del juego. Esta labor de salvación nos servirá para incrementar el porcentaje de juego completado. Según vayamos incrementándolo accederemos a una buena colección de extras. Desde entrevistas a los desarrolladores a galerías de arte, pasando por todo tipo de trailers del juego. Técnicamente, ***RTX Red Rock*** nos da una de cal y otra de arena. Gráficamente los escenarios son bastante aparentes y amplios, pero el *frame rate* es muy bajo e inestable, lo que provoca que todo se mueva con mucha brusquedad. Además, las animaciones del protagonista parecen muy mecánicas y poco reales. La música apenas hace acto de presencia durante el juego y los efectos de sonido tampoco destacan demasiado, completando un apartado que no pasará a la historia. Si sabes perdonar estos fallos y le dedicas un par de horas para penetrar en su argumento y mecánica, encontrarás una aventura que te atrapará sin remisión.

La secretaria

E.Z. contará en todo momento con la ayuda de una asistente virtual

Cuando accedamos a los puestos de control distribuidos por todo el mapeado podremos entablar conversación con **Iris**, un programa diseñado para proporcionarnos información, mapas y realizar las preguntas más impertinentes en los momentos más inoportunos.

RTX RED ROCK

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El desarrollo de la aventura engancha.
[+] El sentido del humor ácido y socarrón.
[+] La originalidad de algunos apartados.
[–] Técnicamente no pasa del aprobado.

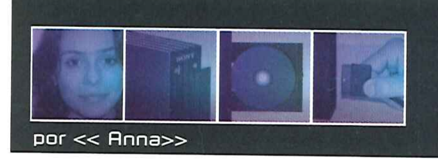
GRÁFICOS: Sin duda alguna, el peor apartado de este título. El motor gráfico no gestiona con fluidez los escenarios del juego.	8.0
AUDIO: Nada que nos llame la atención. Sólo destacan las voces en castellano. La música pasa totalmente desapercibida.	8.2
JUGABILIDAD: Tanto el control como el inteligente planteamiento de los niveles contribuyen a crear un gran apartado.	9.1
DURACIÓN: No tan largo como Tomb Raider, pero si quieres conseguir el 100% tendrás que exprimirlo a fondo.	8.9

CONCLUSIÓN
Si pasas de grandes licencias y buscas una aventura equilibrada y original, RTX te ofrece una experiencia de juego tan satisfactoria como entretenida. Uno de los «sleepers» de este año.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.7 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL





Cuando aparezca un enemigo pulsa el botón X y entrarás en el duelo.

PIGLET: EL GRAN JUEGO

Entrañable pero sin emociones

BUENOS CONSEJEROS
Haz caso de los consejos que dan a **Piglet** para solucionar los *puzzles*.

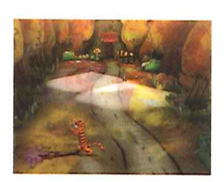
Detalles



MISIONES
Winnie the Pooh, **Tiger**, **Rabbit** y tres amigos más de **Piglet** te pedirán ayuda para recuperar sus preciados tesoros.



LA PELÍCULA
Completa cada uno de los niveles y activarás 6 secuencias del filme *Piglet La Gran Película*.



LOS OTROS
En ciertos niveles manejarás a otros personajes, ya que sólo con sus cualidades podrás avanzar.



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: DISNEY INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: TAKE-TWO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MISIONES: 7
- EXTRAS: 6 SECUENCIAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 165 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.95€



DualShock 2

○	Inventario	L1	Mapa
□	Inventario	R1	Mapa
×	Patada	L2	Mapa
△	Inventario	R2	Mapa
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Dirección	L3	-
		R3	-

Disney rescata de sus exitosas creaciones de antaño a la fauna de **Winnie the Pooh** y compañía, sólo que esta vez el protagonista es el cochinito **Piglet**. Y lo cierto es que aunque la película no consigue ni la sofisticación ni el despliegue visual que han alcanzado títulos anteriores con la colaboración **Pixar**, el juego sí logra superar a otras producciones de la factoría **Disney** (como el malogrado *Monstruos S.A.*). Algunos escenarios, localizaciones y ambientaciones parecen pintados a rotulador, otros están recreados perfectamente con luces, sombras y relieves como si de un «gran título» de última generación se tratase, y otros parecen sacados de una película de animación. Una mezcla que desconcierta, pero que seguro gusta a los más peques de la casa. El objetivo es ayudar a **Piglet** en cada una de las seis misiones que el osito **Pooh**, **Tigger**, **Roo**, **Rabbit**, **Igor** y el búho **Owl** le proponen. Y es que los seis han entrado en un profundo sueño e imaginan cómo sus preciados tesoros desaparecen. **Piglet**, que padece de «insomnio», decide ayudarlos y se adentra en cada uno de sus sueños. Así, visitará la ciudad de caramelo donde **Winnie** le pedirá que encuentre su rica miel; en el bosque encantado tendrá que encontrar al pequeño canguro **Roo**... y todo ello mientras recolecta galletas, resuelve divertidos *puzzles* y rompecabezas, y hace frente a los malvados *Heffalumps* y *Wooles*. Estos encuentros son lo más animado del juego, pues mediante una combinación de botones **Piglet** debe asustarlos. Pero no nos engañemos, es simple, lento de desarrollo... y sólo logrará entretener a los más benjamines.



¿SUSTO O MUERTE?
En ***Piglet*** los encuentros con los enemigos no son a muerte, sino a sustos. Reúne galletas para comprar muecas aterradoras y enfréntate a un *Heffalumps* o a un *Wooles*. En el duelo aparecerá en pantalla una combinación de botones y si los ejecutas correctamente huirá despavorido.



PIGLET: EL GRAN JUEGO

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Una estética bella pero algo desconcertante.
- [+] Los extras típicos de los juegos Disney.
- [−] Desarrollo simple y bastante lento.
- [−] Mucho diálogo y poca acción. Llega a aburrir.

GRÁFICOS: Un aspecto pueril remarcado, bastante resultón y donde todo fluye en pantalla con suavidad. No está mal.	7.8
AUDIO: Las voces están dobladas al castellano, las melodías no son ninguna maravilla pero por lo menos existen.	7.4
JUGABILIDAD: Si sigues las indicaciones de los personajes, todo será muy sencillo. Demasiado diálogo y poca acción.	6.8
DURACIÓN: Cada nivel posee unas seis áreas fáciles de completar y conseguir el 100% del juego no llevará mucho tiempo.	7.2

CONCLUSIÓN
Un nuevo esfuerzo de Disney por conseguir entretener a los más peques... ¿Pero aún no sabe que los niños de hoy en día tienen más inquietudes que encontrar un simple tarro de miel?

PlayStation 2 Revista Oficial - España
7.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



KONAMI

EQUIPO
CICLISTA
2003

¡GANA CON ibanesto.com FANTÁSTICOS PREMIOS!

ibanesto.com, **Konami y PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la posibilidad de conseguir una impresionante bicicleta de carreras profesional valorada en 3.000 Euros, una equipación completa de **ibanesto.com** y, además, uno de los 10 juegos Le Tour De France C.E. que os ofrecemos. Para participar, sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 19 de agosto.

¿Qué ciclista español fue el último ganador del Tour de Francia?

A) Joseba Beloki **B**) Miguel Induráin **C**) Óscar Sevilla

CONCURSO ibanesto.com

Puedes ganar:

1. 1 Bicicleta profesional
2. 1 Equipación completa
3. 10 Juegos Le Tour De France CENTENARY EDITION

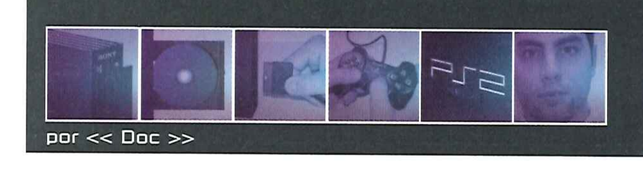


CONCURSO ibanesto.com

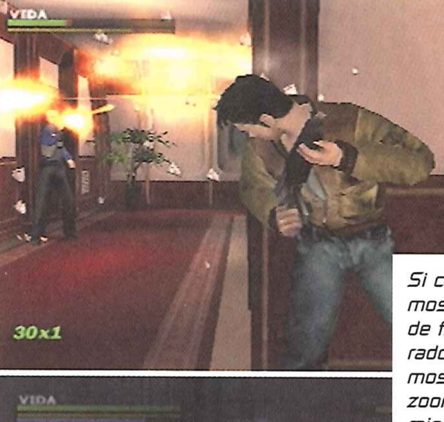
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **ibanesto, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5334 el siguiente mensaje: **ibanesto A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de agosto.



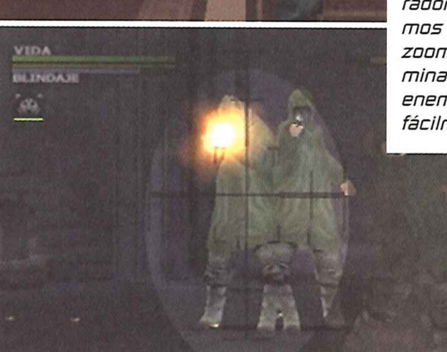


por << Doc >>





Si conseguimos el rifle de francotirador podremos hacer zoom y eliminar a los enemigos fácilmente.





FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: NAMCO HOMETEK
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAPÍTULOS: 15
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 95 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95

DEAD TO RIGHTS

El Bullet Time regresa a PS2

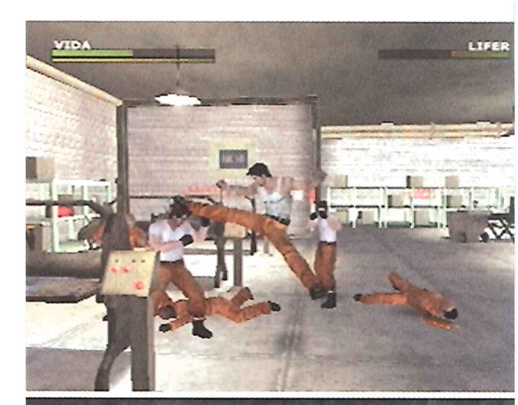


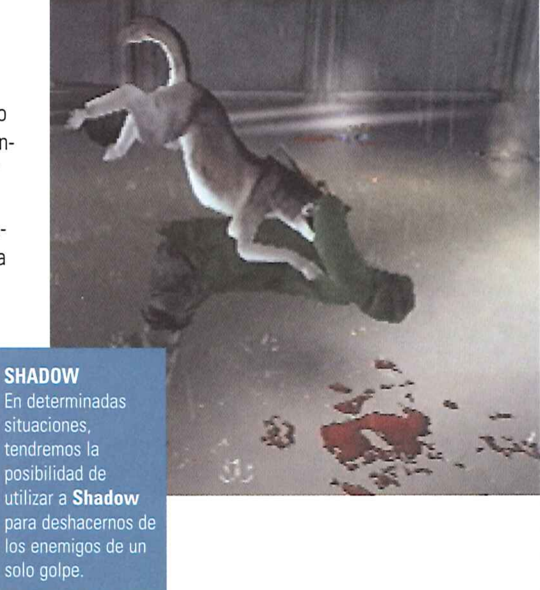
DualShock 2

◯	Acción/Usar	L1	Agacharse
▢	Puño	R1	Apuntar
✕	Disparo/Puño	L2	-
△	Bullet Time	R2	Centrar Cámara
	Selección Arma	Select	-
Izq	Movimiento	Start	Pausa
Der	Cámara	L3	-
		R3	-

Tras la revolución del *Bullet Time* del filme *The Matrix* y la primera incursión del famoso efecto en un videojuego con *Max Payne*, muchos han sido los títulos que tomando como referencia obligada el desarrollo del título de **Remedy** han incluido en su control el vistoso efecto de ralentización de la acción. ***Dead To Rights*** es la primera incursión de **Namco Hometek** (la filial americana de la compañía) en el mundo del Tiempo-Bala, si exceptuamos la versión para **Xbox** del juego aparecida hace unos meses.

Presentando un argumento similar al de *Max Payne*, en el que un policía ejemplar es traicionado y acorralado por la ley, y una inusual mezcla de géneros que incluye disparos, luchas y minijuegos de todo tipo. Ahora, tras la aparición de *Enter The Matrix*, portador «oficial» del sistema *Bullet Time*, podríamos hablar de ***Dead To Rights*** como de una versión «descafeinada» del título de **Shiny** (*Max Payne*) y la versión para **Xbox** de ***Dead To Rights*** sirvieron como clara inspiración a **Dave Perry** en la creación del título que le ha vuelto a lanzar a la fama lúdica, tras su separación de **Interplay**. Muchos han comparado el argumento y el desarrollo de **Dead To Rights** con el de una película de **John Woo**, y no es para menos. A lo largo de las 15 diferentes misiones que componen el juego de **Namco** cruzaremos diferentes escenarios como una cárcel, un puerto e incluso un hotel de lujo, donde nos enfrentaremos a decenas de enemigos de los que nos tendremos que deshacer de diferentes formas. **Jack Slate**, que así se llama el protagonista del juego, además de utilizar todo tipo de armas de fuego y, en el peor de los casos, sus puños, podrá hacer uso de su inseparable compañero de la brigada K-9 (un perro policía), que se lanzará a la yugular del enemigo seleccionado y le robará el arma al incauto enemigo. **Slate** también podrá realizar multitud de espectaculares desarmes (que podremos llevar a cabo a cámara lenta), pegarse a la pared y apuntar desde la esquina, utilizar a cualquier enemigo como escudo humano (del que podremos deshacernos de la forma más cruel en cualquier momento) e incluso hacer uso de los elementos del entorno, como las pequeñas cargas explosivas que podremos lanzar a los





SHADOW
En determinadas situaciones, tendremos la posibilidad de utilizar a **Shadow** para deshacernos de los enemigos de un solo golpe.

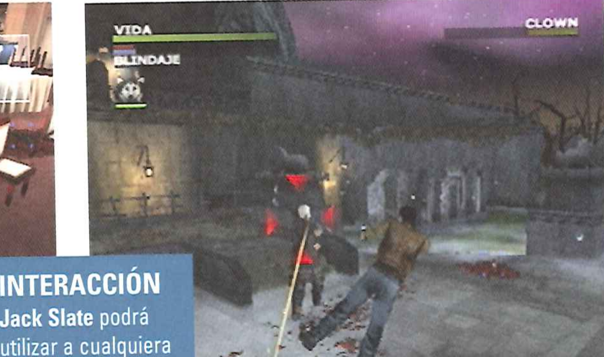
Bullet Time

Pulsa Triángulo para ralentizar la acción

El centro neurálgico de la jugabilidad de ***Dead To Rights*** radica en el movimiento *Bullet Time*. Si dejamos pulsado el botón Triángulo, **Jack Slate** saltará en la dirección elegida y el tiempo se ralentizará, permitiéndonos apuntar y disparar a cuantos enemigos tengamos en pantalla (aunque ellos también podrán alcanzarnos).





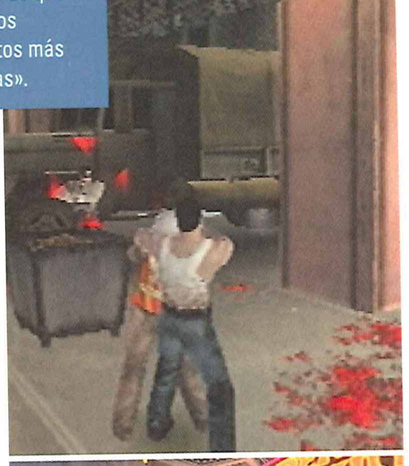






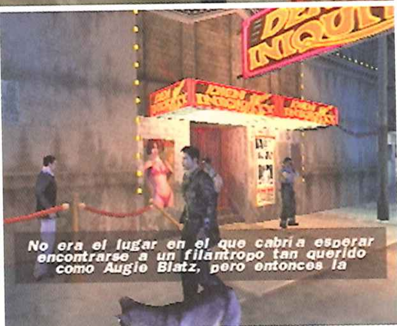
INTERACCIÓN

Jack Slate podrá utilizar a cualquiera de sus enemigos como escudo humano. Lo más espectacular son los desarmes que implican los movimientos más «fantasmas».



<DTR se asemeja en muchos aspectos a Max Payne>

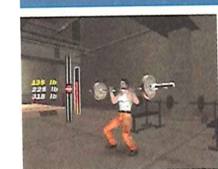
enemigos para hacerlas explotar después con un certero disparo. Por descontado, el elemento más espectacular en su desarrollo es la posibilidad de ralentizar la acción pulsando Triángulo; ésto nos permitirá saltar en cualquier dirección mientras nos deshacemos, a cámara lenta, de cuantos enemigos tengamos en nuestra línea de tiro. También son destacables sus minijuegos, ambientados en diferentes lugares como un *Peep-Show* (tendremos que bailar pulsando rítmicamente los botones) o incluso la cárcel, donde tendremos que llevar a cabo un entrenamiento de boxeador completo (incluido un pulso de lo más «macarra»). Técnicamente, ***Dead To Rights*** se encuentra muy por debajo de la media actual para **PS2**, algo que salta a la vista incluso sin haber visto nunca la impecable versión creada para **Xbox**. Junto a algunas animaciones muy irreales, encontraremos un motor gráfico sin apenas optimizar que pone innecesariamente al límite el procesador gráfico de **PS2**, obligándole en demasiadas ocasiones a reducir dramáticamente la resolución vertical (exactamente a la mitad) en favor del *frame rate*, único factor destacable del *engine* diseñado por **Namco**. Uno de los elementos visuales



Entre cada uno de los niveles, el argumento del juego se irá desgranando con diferentes secuencias.

que más nos ha llamado la atención es la carencia total de censura. Mientras que en **Xbox** no aparecía ni una sola gota de sangre, en la versión **PS2** cada enfrentamiento es toda una sangría, sobre todo si **Shadow** «enseña los colmillos». En resumen, ***Dead To Rights*** es un divertido juego de acción, repleto de exageradas y espectaculares escenas que parecen sacadas del filme más «fantasma» jamás creado en **Hong Kong**. A muchos les parecerá similar a *Enter The Matrix*, aunque el título creado por **Shiny** supera al de **Namco** en casi todos sus aspectos.

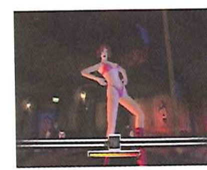
Minijuegos



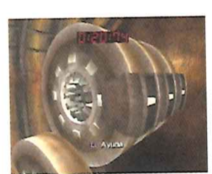
EN LA CÁRCEL
Mientras estemos en «chirona», tendremos que llevar a cabo un duro entrenamiento digno de un boxeador.



DESACTIVAR BOMBAS
Con la ayuda de los dos *sticks* analógicos tendremos que superar diferentes «laberintos electrónicos».



EL PEEP SHOW
Tendremos que pulsar los botones rítmicamente para conseguir que **Jack** pase inadvertido junto a los mafiosos.



ABRIR CERRADURAS
Jack Slate tendrá que frenar los diferentes bombines en el lugar adecuado para abrir las cerraduras.

DEAD TO RIGHTS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su guión parece sacado de una peli de John Woo.
[+] Los desarmes son de lo más espectacular.
[−] Su motor gráfico podía haber sido optimizado.
[−] Enter The Matrix es similar, pero mucho mejor.

GRÁFICOS: La resolución es inferior a la de la versión Xbox y su engine 3D está totalmente sin optimizar.	7.7
AUDIO: Lo único destacable en este apartado es el efecto de reducción de Pitch con el Bullet Time. Las voces están en inglés.	8.0
JUGABILIDAD: Dead To Rights mezcla géneros como Shooter, lucha e incluso minijuegos, aunque resulta algo simplón.	8.7
DURACIÓN: La dificultad en alguno de los 15 diferentes escenarios es lo único que aumentará la vida del título de Namco.	8.4

CONCLUSIÓN

Dead To Rights presenta una interesante mezcla de géneros, un guión similar al de un filme de John Woo y un espectacular sistema de juego, pero su calidad no llega a la de Enter The Matrix.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << R. Dreamer >>

SYBERIA

Un cuento maravilloso para una aventura fascinante

Sybéria, Valadilène. L'enterrement d'Anna Voral



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: MICROÏDS
- DESARROLLADOR: MICROÏDS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 4
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 60 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.95€



Syberia nos trae el cálido aroma de las aventuras gráficas de antaño a los 128 *bits* de **Sony**. Si eres uno de esos usuarios que están cansados de correr a toda velocidad, disparar a mansalva o de pelear como un cosaco y que está buscando un juego que despida paz y tranquilidad además de ser capaz de poner en marcha tus neuronas, la última creación de **Microïds** satisfará todas tus expectativas. El juego, nacido de la imaginación de un reconocido dibujante y guionista de cómics francés, **Benoît Sokal**, posee un halo de magia que nos hace pasar por alto algunas de su «carencias» técnicas. Los escenarios en 2D nos muestran los impresionantes paisajes y maravillosas localizaciones concebidas por **Sokal**. Pasando por una población gala que parece sacada de un cuento, **Valadilene**, hasta alcanzar el lugar que da nombre al juego, **Siberia**. En todas queda patente su calidad artística, pero si estamos hablando de un juego se echa de menos que el equipo de desarrollo de **Micröids** no les haya dado toda la vida que se merecen. Salvo algún pájaro revoloteando por los alrededores trinando en la quietud que predomina a lo largo de la aventura, apenas hay animaciones dignas de destacar. El ejemplo más claro es el agua, que ha sido plasmada de forma estática tanto visual como auditivamente. Sin duda, ésto hubiera otorgado a ***Syberia*** una riqueza de detalles capaz de rivalizar con las grandes producciones para **PlayStation 2**. En lo que se refiere a las numerosas secuencias que tienen lugar durante el juego, **Micröids** vuelve a demostrar una vez más su maestría. Y por supuesto, se agradece que la compañía haya dejado de lado el entorno VR al que nos tenía acostumbrados, optando por



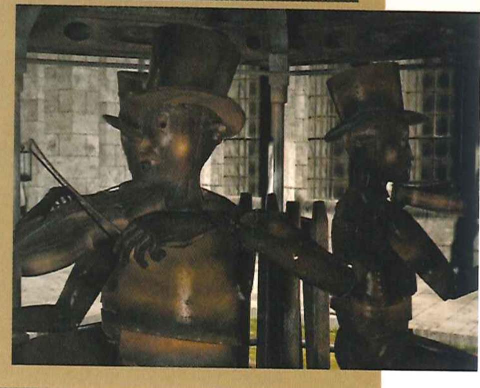
DualShock 2

○	Inventario	L1	-
□	Correr	R1	-
✕	Acción/Examinar	L2	-
△	Cancelar	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	Pausa/Menú
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	-	L3	-
		R3	-

Autómatas
Seres inanimados con vida

Los *Voralberg* han dedicado su vida a la creación de todo tipo de autómatas, desde camareros, pasando por conductores de tren hasta mecanismos para abrir puertas.







PAISAJES ÉPICOS
Syberia transcurre en cuatro localizaciones determinadas, **Valadilene, Barrockstadt, Komkolzgrad** y **Arabald**. Los bocetos que ha plasmado **Benoît Sokal** en papel han sido transformados en maravillosos entornos 3D que dan vida a un mundo de fantasía de una gran originalidad.







EXPLORACIÓN
Syberia cuenta con amplios escenarios aptos para meticulosas exploraciones.

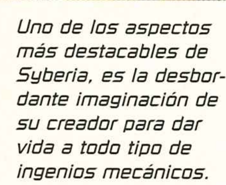


EL MÓVIL
A lo largo del juego, la protagonista irá recibiendo diferentes llamadas a su teléfono móvil de su madre, su novio, su jefe o de su mejor amiga.





EL FIEL OSCAR
Después de construirle sus piernas en la fábrica, **Oscar** se convertirá en un fiel compañero de viaje de **Kate Walker** durante toda la aventura.



Uno de los aspectos más destacables de Syberia, es la desbordante imaginación de su creador para dar vida a todo tipo de ingenios mecánicos.



INVESTIGACIÓN
Como en cualquier aventura que se precie, **Kate Walker** tendrá que examinar con atención todos los objetos para resolver los *puzzles* que se le plantean.

escenarios prerrenderizados y personajes en 3D. De esta forma, ***Syberia*** nos ofrece el típico sistema de juego de las clásicas aventuras gráficas ¿Quién no recuerda la saga *Broken Sword* para **PSone** o la última entrega de *Monkey Island* que vio la luz en **PS2**? Sus protagonistas tenían que inspeccionar con el puntero los objetos del escenario, comprobar dónde podían utilizarlos y exprimir las conversaciones con el resto de personajes para obtener pistas que les permitieran continuar avanzando. Con **Kate Walker** no nos quedará más remedio que seguir el mismo procedimiento para ir descubriendo la fascinante historia de ***Syberia***. El comienzo ya resulta bastante alentador, cuando la joven abogada se presenta en una pequeña población francesa para comprar una fábrica de autómatas. Allí encontrará a un compañero de viaje, uno de dichos autómatas, llamado **Oscar**. Aunque su ayuda puede resultar valiosa en determinadas ocasiones, también es capaz de sacarnos de nuestras casillas por su insistencia. Otro de los puntos destacables de ***Syberia*** es la música que, aunque se deja «ver» poco, deleita nuestros oídos con increíbles melodías que se adaptan perfectamente al ambiente de cuento del juego. En resumen, **Microïds** nos ofrece una aventura entrañable, de esas que apetece jugar un domingo por la tarde en un ambiente tranquilo, mientras se desvela ante nuestros sentidos la maravillosa historia creada por **Benoît Sokal**, traducida y doblada al castellano, en un entorno gráfico de gran belleza. ■

<Una aventura gráfica a la antigua usanza>

Conversar

Elemental, querida Walker



Kate tendrá que agotar las conversaciones con el resto de personajes si quiere descubrir la solución de los diferentes enigmas que aparecerán durante el juego.





SYBERIA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El argumento por su solidez y belleza.
[+] La calidad artística del apartado gráfico.
[–] Que los escenarios carezcan de vida.
[–] Repetición de diálogos, sobre todo con Oscar.

GRÁFICOS: Al sello artístico de los escenarios 2D le falta un soplo de vida con más animaciones y efectos dignos de PS2.	8.3
AUDIO: Hay que valorar que la aventura ha sido doblada al español. Pocos efectos, pero eficientes y una banda sonora muy buena.	8.5
JUGABILIDAD: Todos los elementos de una aventura gráfica al estilo clásico. Diálogos y exploración para pensar a fondo.	8.7
DURACIÓN: Como cualquier aventura, todo dependerá de la destreza o experiencia del jugador. Horas y horas de diversión.	8.5

CONCLUSIÓN

Si estabas esperando una aventura como las de antes, Syberia cumple todos los requisitos y además con una historia que si consigue captar la atención del jugador le atrapará sin remedio.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

SÓLO PARA LECTORES DE

PlayStation®2

Revista Oficial - España

Virtua Fighter 10th Anniversary

- 15 Personajes sacados de la última entrega de la saga: VF4 Evolution
- Banda sonora remezclada con los mejores temas de la saga
- Entorno gráfico y escenarios «retro», similares a los del primer Virtua Fighter
- Jugabilidad que mezcla elementos de VF4 y VF4 Evolution

Sega ha decidido celebrar el décimo aniversario de la aparición del primer beat'em-up 3D de la historia con una versión muy especial de su última entrega. En esta peculiar edición conmemorativa se mezclan diferentes elementos de la saga como la jugabilidad de VF4 Evolution, los gráficos poligonales «flat» (sin texturas) del primer Virtua Fighter y las mejores melodías creadas para la saga. **Virtua Fighter 10th Anniversary** es todo un incunable, una auténtica pieza de coleccionismo para los auténticos «freaks» de la lucha que sólo podrás conseguir a través de nuestro concurso.

CONCURSO VIRTUA FIGHTER 10th ANNIVERSARY

50 JUEGOS EXCLUSIVOS

Un beat'em-up muy especial

Acclaim y **PlayStation 2 Revista Oficial** te ofrecen la oportunidad de conseguir una versión especial de la última entrega de Virtua Fighter, y que sólo podrás conseguir a través de nuestro concurso. Para ello, envía un mensaje de móvil con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 19 de agosto, y entrarás en el sorteo de 50 juegos exclusivos **Virtua Fighter 10th Anniversary**.



¿En qué año nació la legendaria saga de lucha de AM2?

A) 1977 **B**) 1995 **C**) 1993



CONCURSO «VIRTUA FIGHTER»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **virtua, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5354 el siguiente mensaje: **virtua a**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de agosto.

GUÍA COMPLETA

por << Dani3PO >>

Ha tardado en aparecer, pero Lara ha vuelto a demostrar que es la única y legítima reina de las aventuras de acción. Si quieres descubrir el misterio que rodea esta nueva entrega, sigue la completa guía que te hemos preparado.

TOMB RAIDER
EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD



CALLEJUELAS DE PARÍS

Tras huir del apartamento de **Von Croy**, **Lara** se encuentra en un callejón. Esta parte del juego hace las veces de tutorial, por lo que ella misma te irá indicando lo que debes hacer en cada momento y la manera de realizar las acciones. Para empezar, dirígete al pasillo que lleva a la puerta (por la que no puedes ir) y coge la munición del suelo. Te será de ayuda más tarde, cuando consigas algún arma. No te acerques demasiado al perro o te morderá. Sube al cubo de la esquina y desde allí al saliente superior. Avanza por él, salta el hueco. Sube por la escalera. Arriba encontrarás una ventana. Entra por ella. Abre los cajones y hazte con todos los *items*. Sal de la habitación y sube por la otra escalera. Entra por el hueco de la verja. Para saltar deja pulsado el botón de andar y presiona el de salto. Sigue avanzando por el saliente y salta al final. Sube por la tubería. Al final de ella agárrate a la plataforma. Avanza un poco y déjate caer cuando haya suelo debajo para recargar la «resistencia» de **Lara**. Vuelve a agarrarte y ve hasta el final. Cuando veas un hueco en la verja sube. Llegarás a una azotea. La puerta de la caseta aún no la puedes abrir. Aparta el barril y déjate caer por el hueco. Encontrarás una palanca. **Lara** dirá que aún no es lo suficientemente fuerte como para llegar al final del saliente. Vuelve a subir y abre la puerta de la caseta con la palanca. La fuerza de **Lara** aumentará. Vuelve a bajar y agárrate al saliente. Ve hasta el final y déjate caer. Avanza y llegarás a un guardia. Utiliza el sigilo para hacerte con la llave sin que te vea. No es necesario que acabes con él. Utiliza la llave en la puerta anterior y baja la escalera.

EDIFICIO ABANDONADO

Tras la escena, la policía parisina te seguirá los pasos muy de cerca. Lo primero que debes hacer en cuanto entres es colocar el armario bloqueando la puerta. Sube por las escaleras y, cuando hayas avanzado un poco, la policía entrará en el edificio. No te preocupes, no te cogerán y no deberás enfrentarte a ninguno de sus efectivos. El único peligro es el gas. A partir de ese momento tendrás que vigilar tu nivel de aire. Para rellenarlo puedes entrar en algún apartamento que esté limpio. En el segundo piso encontrarás una puerta que necesita una llave para ser abierta. Continúa subiendo. Salta corriendo para llegar al otro lado del suelo que se ha derrumbado. Aparta el armario de tu camino para seguir avanzando. Al final

encontrarás una caja que te impide el paso. Empújala y súbete a ella. Desde allí podrás saltar y alcanzar el último piso. Entra en la sala del ascensor y ponlo en marcha. Aquí encontrarás dos llaves. Una de ellas es la que te permite abrir la puerta del final del nivel; la otra hace lo propio con la del apartamento de la segunda planta. Si quieres conseguir los objetos que hay dentro (no es necesario para avanzar en el juego) sal de la habitación y haz uso del ascensor para bajar hasta la segunda planta. Utiliza la llave y hazte con los *items*. Vuelve a subir y abandona el edificio.

TEJADOS DE LA ZONA INDUSTRIAL

Sube al barril y continúa por la escalera. Arriba encontrarás un cable por el que continuar colgada. Hazlo y aparecerá un helicóptero para incordiarte. Cuando hayas avanzado un poco tendrás que recoger las piernas de **Lara** para poder seguir. Desciende al otro lado. Déjate caer por el tejado y aterrizarás en una plataforma con una puerta al final. Entra por ella. Coge las monedas y sal por la otra. Coge la munición y el chocolate y sigue avanzando. Después baja por la escalera. Abajo encontrarás una caja. Haz que **Lara** la mueva y su fuerza aumentará. Continúa por la izquierda y deslízate por debajo de la puerta del garaje. Coge el botiquín y sube a la caja. Desde allí salta a la parte de la plataforma que no tiene barandilla. Sigue por ella. Al final, la misma **Lara** te informará de que es capaz de realizar el salto (¿acaso lo dudabas?). Hazlo y agárrate al saliente. Ve a la izquierda y sube. Continúa por la escalera, coge la munición, salta el hueco y sal por la puerta. Sigue por la siguiente puerta y saldrás al exterior. Llegarás a unas escaleras. Desciende hasta abajo y coge las monedas. Sube y entra por la puerta. Continúa por la escalera. Llegarás a otra azotea. Detrás de la caseta encontrarás algunas monedas. Explora la zona y dará por concluido el nivel.

APARTAMENTO DE MRS. COVIER

Tu siguiente objetivo es encontrar a esta colaboradora de **Verner** e investigadora de arte. Nada más llegar tendrá lugar una secuencia en la que ambas féminas charlarán sobre la muerte de **Von Croy** y la situación actual. Tendrás que elegir entre las respuestas que se ofrecen para continuar la conversación. Al final **Covier** cederá y te entregará el cuaderno de campo de tu mentor fallecido. Después de despedirte puedes investigar por su apartamento para conseguir algún objeto de utilidad. En la cocina encontrarás una botella de vino y en el escritorio unas píldoras calmantes. Date prisa y abandona el edificio por la puerta al final del pasillo.

GUETO DE PARÍS

Lara aparecerá en un vagón de metro abandonado, en medio de una zona habitada por vagabundos. Sal del tren y ve a hablar con los «sin techo» que se encuentran cerca de una hoguera. Tras conseguir algo de información a cambio de nada vuelve al vagón y encarámate a él. Coge el botiquín, agáchate para pasar por debajo de la tubería y sube por la reja medio caída. Cuando llegues arriba salta por el hueco. Te encontrarás con otro tipo al que poder interrogar. Tras hablar con él sobre el **Monstrum** (el sádico asesino en serie que asola la capital francesa) y alguna que otra cosa más tendrás un nuevo objetivo al que dirigirte. Antes de abandonar esta zona por la puerta de la izquierda, puedes investigar un poco para conseguir algún objeto de salud o munición si lo consideras necesario. Tras atravesar la puerta llegarás a una zona que representa una de las grandes novedades de esta sexta entrega de *Tomb Raider*. Se trata de las calles de **París**, un conjunto de pantallas por las que podrás deambular libremente sin temor a morir de una caída o a ser atacada por un Tiranosaurio. También podrás encontrar multitud de objetos útiles en cada rincón, así que investiga a fondo. Para que puedas orientarte con mayor facilidad existen repartidas por toda la zona señales indicativas y mapas con las localizaciones más importantes. Hay cierta libertad de elección en este punto, así que describiré la forma más rápida para avanzar. De ti depende seguirla o encontrar otra alternativa. Un lugar de especial interés es la tienda de empeños (señalada en los carteles como «Pawnshop». En ella, además de tener que acudir más adelante para avanzar en la historia, podrás vender todos aquellos objetos «especiales» (botellas de vino, monedas antiguas, joyas...) que hayas encontrado. El dinero te será de gran ayuda más adelante. Nada más empezar te encontrarás con una mujer de «moral distraída» (con gran parecido físico con una chica de nuestro sector, por cierto). Te ofrecerá gran cantidad de información desinteresadamente (hay que ver qué enteradas están estas chicas). Tú siguiente objetivo es el Café Metro. No tiene pérdida. Cuando llegues habla con el camarero, *Pierre*, y te encargará un trabajito. Antes de dejar el local fíjate en el tipo que hay en una de las mesas. No puedes hablar con él. Es hombre de pocas palabras (como todo buen héroe que se precie), pero vuestros caminos se cruzarán de nuevo más adelante. Ahora te toca encontrar el club de **Bouchard**, uno de los jefes de la mafia parisina. Ve a la zona por la que entraste al nivel y verás una puerta verde en la que pone «Garage». Al lado hay un callejón y en él, una puerta en la que se lee «Stage Entrance». Entra por ella.

LA SERPENT ROUGE

Bienvenido al club más *cool* de **París**. Como toda chica de buen ver, **Lara** no tendrá que pagar para entrar. Un *travelling* de cámara te mostrará al primero de los enemigos, que se encuentra en una habitación a la izquierda. Acaba con él (atacándole por la espalda en modo sigilo a ser posible) y hazte con los objetos. Vuelve al punto de inicio, sigue recto y acciona el interruptor de la pared. Sigue avanzando, sube por las escaleras y entra por la puerta. Llegarás a la pista. Acaba con los enemigos y ve a la barra. Coge los objetos y activa el montacargas que te entregará más *items*. Después dirígete al lugar donde debería estar el DJ. Coge el disco (otra de las cosas que te comprará el dueño de la tienda de empeños). Pon en marcha las luces y la machacona música. Aparecerán más malos. Tras deshacerte de ellos y robarles la munición (ellos ya no van a necesitarla) sube por las escaleras hasta llegar a un punto en el que no puedes avanzar más. Empuja el bloque y sube a él. Salta hasta la viga y avanza por ella. La parte delantera caerá y tendrás que saltar hasta el segundo nivel de la discoteca. Acaba con los enemigos y coge los objetos de este nivel. Ponte en el borde donde no hay barandilla y salta hacia el bloque de luces que sube. Luego baja cuando se encuentre en el punto más bajo. Escala por las vigas hasta la parte superior y desde allí salta al puente. Sube por la escalera de la izquierda. Deslízate por la pendiente y salta hasta la siguiente plataforma antes de caer. Salta de nuevo y desde aquí engánchate a otra viga. Sube a ella cuando puedas. Al llegar al final, salta hasta la caseta. Empuja la parte del puente que se encuentra elevada y **Lara** se hará más fuerte. Ahora puedes entrar en la cabina. Coge la llave y activa el mecanismo. Tienes que hacer que la luz que echa chispas avance hasta la parte a la que puedes acceder. Para ello, opera dos veces la primera palanca y luego una vez la segunda. Sal de la cabina, cruza el puente y sube por la escalera. Abre la caja de la luz y hazte con la misteriosa caja. Vuelve a la cabina y abre la puerta de atrás. Baja por la escalera para concluir el nivel.

VUELTA AL GUETO DE PARÍS

Desciende por la escalera, déjate caer por el hueco y de nuevo por el saliente para aparecer otra vez en las calles de **París**. Dirígete al café para devolver la caja a **Pierre**. Él te dará la dirección de su ex-mujer (cosa que no parece agradar demasiado a **Lara**), así como un código de entrada (15328) a su edificio. Parece que ella conoce un camino seguro para llegar hasta **Bouchard**, tu próximo objetivo. Llegar hasta la tal **Francine** es sencillo, tienes que dirigirte a la izquierda desde el café. Introduce el código en el panel numérico y sube hasta su piso. Habla con ella y después sal del apartamento por la ventana.

CEMENTERIO DE ST. AICARD

Lara se encuentra en una cornisa. Salta el hueco, luego la verja y sube por la tubería. Sube al saliente y avanza rápido ya que el suelo cederá bajo tus pies. Sigue, descuélgate y avanza por el saliente. Agárrate al cable y, en el otro lado, desciende sobre el tejado de uno de los mausoleos. Ya estás en el cementerio. Ten cuidado con el perro que saldrá a tu paso. Para avanzar tienes que localizar una sección que se encuentra rodeada por una verja bastante alta. Para poder acceder tienes que subir a una tumba cercana y desde allí saltar a otra, a otra más después y finalmente llegarás a la zona cercada. Abre la



puerta del pequeño santuario por las bravas para que **Lara** se haga más fuerte. Coge los objetos y empuja la estatua de un ángel para que se abra la tumba que te conducirá a los subterráneos.

LA GUARIDA DE BOUCHARD

En esta zona te encontrarás con unos nuevos enemigos, las ratas. Son pequeñas pero bastante molestas, así que llénalas de plomo en cuanto las veas. Avanza por el pasadizo. El suelo cederá, pero **Lara** aterrizará sana y salva. Agáchate para entrar por el hueco y, en el otro lado, vuelve a subir escalando por la pared. Para salvar el siguiente abismo encarámate a la tubería y avanza por ella. De nuevo te encontrarás con otro vacío en tu camino. Salta al agua, sumérgete y nada hasta llegar a una pared que puedes escalar (la propia **Lara** te informará de ello). Al final del pasillo verás unos escombros. Tira de uno de ellos y el resto cederá. Vuelve sobre tus pasos y entra por la verja. Avanza por las puertas y pasa sobre los escombros que derribaste. Salta al agua, nada hacia el otro lado y sube. Llegarás a una habitación con un hueco en la pared. Entra por él. Llegarás a una habitación con tumbas. En la zona de la izquierda te encontrarás con un tipo en una camilla (al parecer una de las víctimas de **Mostrum**, ¡cómo se las gasta el tío!). Coge el botiquín y sal por la puerta. Entra por la que está al final del pasillo y te encontrarás por fin con **Bouchard**. Habla con él (te recuerdo de nuevo que es mejor reservar tu lengua viperina para la vida real; en este juego borderías las justas) y te hará otro encargo (¿por qué todo el mundo confunde a **Lara** con un repartidor?). Acciona la palanca de esta habitación y se abrirá una puerta en el pasillo. Antes de entrar en ella, ve a la habitación que te quedaba por inspeccionar. Detrás de una tumba encontrarás munición. Entra por la puerta recién abierta, hazte con el cargador y empuja la caja. Súbete a ella y agarra el saliente. Asciende, utiliza la palanca y baja de nuevo. Vuelve a donde estaba **Bouchard** y sal por la puerta.

IGLESIA DE ST. AICARD

Se trata de un nivel de transición, en el que no hay ningún objetivo importante que cumplir. Puedes hablar con el tipo que está cerca del ring y apostar por uno de los luchadores. Si ganas conseguirás un reloj de oro, si no perderás algo de dinero. Te aconsejo que salves antes de hablar con él, ya que el resultado es totalmente arbitrario. Antes de salir de la iglesia por la puerta que se encuentra en la zona del suelo a cuadros puedes conseguir munición y algún *item* de salud que te serán de gran utilidad más adelante. Para ello ve a la estatua del ángel. Empuja la caja que allí se encuentra y **Lara** se volverá más fuerte. Sube a ella y agárrate al saliente de la izquierda o al de la derecha para llegar hasta los objetos.

LA TIENDA DE EMPEÑOS

Dirígete al establecimiento de **Renne**. Cuando entres te encontrarás con un extraño individuo al que conocerás mejor (para tu desgracia) más adelante. Tras la secuencia, entra en la parte de atrás de la tienda y verás el cadáver del dependiente. Coge su billetera del suelo. Dentro encontrarás una clave que te dejará entrar en la habitación donde guarda las armas. Entra en ella y hazte con todo. Cuando cojas lo último, la puerta se cerrará y una bomba se activará. Pulsa el interruptor amarillo para poder salir. Gira a la derecha y abre la escotilla del suelo. Baja y avanza rápidamente hacia la pantalla para que no te alcance el fuego. Tendrá lugar una espectacular secuencia en la que volverá a aparecer aquel misterioso tipo del café...

ALCANTARILLAS DEL LOUVRE

Bienvenido a una parte del **Louvre** que nunca visitan los turistas. Mata a la rata y coge el chocolate y el botiquín de la zona inicial. Avanza hasta que llegues a

<Siempre que te sea posible, es preferible acabar con los enemigos con el ataque sigiloso desde la espalda>

una cámara circular con un cascada. Tu misión en este nivel es interrumpir el flujo de esta caída de agua para poder introducirte por la tubería por la que cae. Para ello debes girar una serie de válvulas que se encuentran distribuidas por toda la zona. Pero primero deberás fortalecer a **Lara**. Localiza una tubería en esta cámara y sube por ella. Sigue por la plataforma metálica y activa el interruptor que encontrarás al final. Esto provoca la parada de un ventilador cercano. Desciende al nivel del suelo e introdúcete por uno de los túneles que rodean la cámara. Sube por la escalera de mano y mueve el ventilador. **Lara** verá aumentada su fuerza. Agáchate y entra entre las aspas. Coge la munición por el camino. Al final, gira la válvula y vuelve por donde has venido. Una menos. Vuelve a la zona de la cascada. Sube de nuevo por la tubería. Una vez arriba, avanza por la viga bicolor. Coge la munición y gira otra de las válvulas al otro lado. Sigue ascendiendo por la escalera rota (tendrás que saltar para agarrarte) y luego por la siguiente. Llegarás a un cable al que **Lara** podrá agarrarse. Llega al otro lado del cable y encontrarás una nueva válvula. Vuelve y déjate caer en la viga. Entra por la puerta y coge la munición. Desciende de la misma forma que has subido. Entra por el túnel que se encuentra a la izquierda de la tubería que has utilizado para ascender. Localiza una puerta y llegarás a una habitación con otra válvula. Tras hacerla girar regresa a la cámara circular y sumérgete en el agua. Avanza buceando por el único camino posible y saldrás a la superficie de otra cámara similar a la anterior. Acércate a una plataforma medio caída y trepa por ella. Llegarás a otro cable. Agárrate a él y déjate caer a medio camino sobre una viga. Avanza hasta otra válvula. Vuelve a colgarte del cable y avanza hasta el final. Sube, avanza por la plataforma, salta el hueco y gira la última de las válvulas. La cascada se detendrá. Vuelve a la primera zona y sube hasta el túnel desde donde caía el agua. Entra por la puerta que encontrarás allí. Llegarás a una nueva zona. **Lara** advertirá un olor a combustible en el aire. Salta al agua y sal de ella por la escalera. Sube a una plataforma cerca de donde apareces al salir del agua. Desde allí haz un salto corriendo hasta llegar a dos depósitos. Al acercarte, **Lara** dirá que allí es donde debe colocar el explosivo para volar la pared. Hazlo e inmediatamente salta al agua o morirás. No se te ocurra emerger en esta zona, ya que todo está en llamas. Avanza buceando por las tuberías que se encuentran en el muro. Saldrás a una parte sin agua. Sigue avanzando y llegarás al final de la tubería, a una parte elevada sobre la cámara en llamas. Salta a la tubería. Desde allí a la derecha, a una plataforma desde la que podrás agarrarte a un cable. Avanza colgada y déjate caer sobre la plataforma metálica. Continúa por ellas, sube a la tubería y desde aquí al agujero a la pared. Por fin habrás conseguido entrar en el museo. Avanza un poco y acabará la fase.

GALERÍAS DEL LOUVRE

Sube por las escaleras evitando las cámaras de seguridad y acabando con los guardas (si es posible de una forma sigilosa). Al final de los pasillos llegarás a una habitación llena de barreras láser. Si tocas alguno de ellos se activará la alarma y aparecerá un enemigo. Pulsa el interruptor de la pared para desactivarla y volver a intentarlo. Sube a la primera vitrina y desde allí salta al saliente de la izquierda. Sube y haz un salto en carrera para superar la primera barrera. Aterrizarás en la vitrina de la izquierda. Salta hasta la central y, desde ella, haz otro salto en carrera cuando la barrera se encuentre en su parte más baja. Para salvar la siguiente barrera déjate caer de la vitrina y avanza agarrada a ella por la parte derecha. Al final, sube de nuevo y salta cuando desaparezcan los láser. Acto seguido sube a la vitrina de la derecha y salta (pero no desde el borde) para llegar por fin a la puerta. En la siguiente sala también hay estos molestos sistemas de seguridad. Agáchate y pasa por debajo de la primera barrera. Ve a la pared de la derecha, pégate a ella y pasa por la segunda. Acaba con el guardia y coge su tarjeta de seguridad. Avanza hasta el final de la sala y verás una cámara de seguridad que custodia una puerta y un botiquín. Hazte con él y vuelve a la puerta que defendía el guardia. Dentro de esta sala te espera otro enemigo, así como pinturas muy conocidas de pintores italianos como **Veronés**. Pero sin duda la que más llamará tu atención es la **Mona Lisa**, que se encuentra custodiada por otra barrera. En esta sala verás también dos vitrinas vacías. Mueve la más peqeña y **Lara** se hará más fuerte. Con esto también dejarás al descubierto el mecanismo que desactiva la barrera. No lo acciones aún. Mueve la vitrina más alta hasta que de con la fila de asientos. Vuelve y utiliza la tarjeta para eliminar la barrera. Rápidamente sube a la vitrina más alta y salta hacia el cuadro. Agárrate al saliente, sube y entra por el conducto. Avanza por él hasta que llegues a una verja que podrás derribar. Acaba con el enemigo. Has llegado a una zona de tejados. Localiza una especie de aparato de aire acondicionado blanco. Sube a él y agárrate al saliente. Sube cuando se te permita para reponer la resistencia y sigue por la cornisa hasta que llegues a un cable. Sube a él y avanza colgada hasta el otro lado. Tienes el tiempo justo antes de que se acabe su resistencia. **Lara** se hará más fuerte. Deslízate por el saliente y llegarás a una zona rodeada por una verja. Si quieres puedes utilizar la escalera de mano para bajar de nuevo y abrir las puertas de esta zona por la fuerza y recoger los objetos que te has dejado. Sube a la máquina y entra en el conducto. Baja por la escalera y llegarás a una especie de almacén. Sal de él y acaba con el guarda. Te encuentras en la zona de las oficinas. Entra por la primera puerta de la derecha. Dentro de la sala verás un armario con unos respiradores. Aún no deberás cogerlos. En la siguiente habitación encontrarás un enemigo, además de unos ordenadores por los que accederás a las cámaras de vigilancia del museo. Entra en el que controla el despacho de **Carvier** y haz *zoom* hasta localizar el código que está pegado a su ordenador. Vuelve al pasillo e introduce el código en el panel al lado de la puerta del final. Entra en su despacho y coge el pase de seguridad de su escritorio. También encontrarás información sobre las pinturas. Sal de la habitación y utiliza el pase en la puerta que se encuentra en el otro extremo. Baja por las escaleras y entra por la puerta. Te encontrarás de nuevo en las salas del museo, sólo que ahora podrás acceder a cualquier sala gracias a la tarjeta. Puedes aprovechar y visitar aquella puerta con una cámara de seguridad que **Lara** no podía derribar antes. Entra en la segunda habitación con láser (desde donde accedías a la sala de **Mona Lisa**) y utiliza el pase de seguridad en la puerta del final. Baja por las escaleras y acaba con el guardia. No te molestes en entrar en la habitación del descansillo; sólo encontrarás un enemigo. Sigue descendiendo y avanza por los pasajes hasta llegar a una zona con unos ordenadores. Entra por la puerta azul para acabar la fase.

YACIMIENTO ARQUEOLÓGICO

Avanza hasta la primera caseta, de la que saldrá un guarda. Acaba con él y entra en ella. Recopila toda la información que encuentres y activa un interruptor para encender unos ordenadores. Sal de la caseta y sigue por la derecha. Mata al guardia y entra en la siguiente caseta. Activa el ordenador y coge la impresión, en la que encontrarás el primero de los cuatro símbolos que necesitas en este nivel. Vuelve a las puertas azules que pasaste antes. Tras ellas hay un mecanismo que te dejará inspeccionar un fragmento de roca. Investígalo a fondo hasta que localices otro de los símbolos. Sal y encuentra la escalera que te conduce al yacimiento. Continúa bajando por los andamios, mata al guardia y llega al nivel del suelo. Sube por la escalera de la derecha y escala por la pared hasta llegar a una plataforma. Salta verticalmente y **Lara** se agarrará a la parte inferior del puente. Avanza colgada hasta el otro lado. Una vez allí asciende a la plataforma de madera. Sube y avanza por el puente metálico. Pulsa el interruptor para que baje el ascensor. Vuelve sobre tus pasos hasta que puedas saltar a ese ascensor. Llegarás a una misteriosa puerta. Necesitas cuatro símbolos para abrirla. Dos de ellos están en el cuaderno; los otros dos los acabas de conseguir. Utiliza la manivela para girar las ruedas. Cuando coloques el primero, ve a la parte de la derecha donde encontrarás cuatro manivelas. Cada una corresponde a un símbolo. Pulsa la primera para que se fije el que acabas de colocar y vuelve a mover la palanca de la puerta para colocar el segundo; repite la operación hasta que los cuatro estén colocados y girados. Por si acaso, los cuatro símbolos son (de dentro hacia fuera del círculo): una especie de palmera con

ramas, un círculo con un punto en el centro, un monigote humano con una línea en la cabeza y una media luna al revés. Cuando lo hayas hecho sube a donde pulsaste el interruptor para hacer descender el ascensor y déjate caer por la abertura circular.

TUMBA DE LOS ANTIGUOS

Avanza por las cuevas dejándote caer con cuidado. Llegarás por fin a una gran cámara y tendrás una perspectiva de todo el nivel. Tu objetivo es llegar a la parte inferior sana y salva. Desde el saliente, descuélgate y escala por la pared hacia abajo. Ten cuidado con los murciélagos; son bastante molestos. Cuando llegues a la plataforma, salta al poste de la derecha y desde allí al agujero de la pared. Avanza de nuevo por las cuevas descendiendo. Llegarás a un puente roto. Efectúa un salto en carrera para llegar al otro lado. Encontrarás un objeto de salud. Vuelve al borde y salta al poyete en el que falta la gárgola. Desde allí, salta a la gárgola de la izquierda. Agárrate y avanza así hasta que puedas dejarte caer en una superficie segura. Baja por la pared hasta llegar a una abertura. De nuevo agárrate al muro y avanza hasta la izquierda. Déjate caer. Salta al otro poste y mueve la palanca. Aparecerán unas plataformas de piedra. Síguelas hasta el nivel del suelo. Allí te encontrarás con un nuevo tipo de enemigo que será muy común en las siguientes fases: los esqueletos. No te molestes en acabar con ellos a no ser que sea necesario, ya que requieren gran cantidad de munición para caer y se levantarán una y otra vez. Localiza un pequeño hueco en la pared por el que tienes que entrar agachada. Activa la palanca que hay dentro. La posición de las plataformas por las que has descendido cambiará. Ahora localiza la más baja y sube por ellas. Al final encontrarás otra palanca. Actívala y se abrirá la reja del suelo. Baja y déjate caer por ella. Avanza y tira la puerta abajo. **Lara** se hará más fuerte. Coge los objetos y la escopeta. Sigue avanzando por el subterráneo, derriba el muro y entra. En esta habitación tienes que activar la palanca de la pared y avanzar corriendo hasta la salida esquivando todas las trampas. Cuando lo logres sigue adelante por la siguiente puerta.

CÁMARA DE LAS ESTACIONES

Bienvenido a la fase más larga, difícil y desesperante del juego, todo un homenaje a la «tradición Tomb Raider». Te recomiendo que protejas la pantalla de tu televisor, porque en más de una ocasión querrás tirar el mando de tu **PS2** contra ella. Te encuentras en una gran sala circular. Pasa de los esqueletos; no te causarán demasiados problemas. En el centro de la cámara verás cuatro interruptores que forman un círculo. Tu misión es pulsar uno de ellos y acto seguido enfrentarte a una prueba para conseguir una de las cuatro joyas que necesitas. El orden en el que completes las pruebas es irrelevante. Pero ten cuidado con una cosa. Tras pulsar uno de ellos, se abrirán tres puertas. Tienes que introducirte por la correcta y activar la palanca indicada para que se abra el camino hacia la prueba. Si lo haces mal serás conducido a una habitación con trampa. Desde ella debes encontrar un ascensor y tirar de una cadena para volver a la cámara central.

CÁMARA DE NEPTUNO

Empecemos por el agua. Pulsa el interruptor que tiene unas olas grabadas. Entra por puerta de la izquierda y activa la manivela. Se abrirá otra puerta, entra por ella y gira a la izquierda. Ve hacia la gran puerta. Llegarás a una habitación con un esqueleto que lanza fuego. Acaba con él (la escopeta funciona muy bien) y coge la munición del suelo. Sigue e introdúcete en el agua. Avanza buceando hasta una gran sala. Entra por la puerta que protegen las cuchillas y pulsa el interruptor. Vuelve a la habitación desde la que has entrado en el agua. Ahora podrás tirarte al agujero que se encuentra en esa misma sala, que se habrá llenado de agua. Avanza hasta el fondo e introdúcete por la pequeña abertura. Pulsa el interruptor y vuelve a la superficie. En la habitación que se encuentra sobre la cabeza de **Neptuno** encontrarás un botiquín. En el siguiente pasaje de la izquierda hay munición. La otra puerta restante acaba en un pozo con agua. Avanza por él, coge el botiquín y sigue hasta llegar a un pequeño espacio en el que podrás emerger para recuperar aire. Vuelve a sumergirte y avanza por el pasillo por el que salen las lanzas de la pared. Ten cuidado con ellas. En la intersección gira a la derecha para recuperar aire; después toma el camino de la izquierda. Coge la munición y llegarás a una gran sala. En el fondo, sobre un pedestal, encontrarás la primera joya. En uno de los lados de este pedestal deberás activar una palanca. Al hacerlo, la verja de arriba se abrirá. Nada a través de ella y sal a la superficie. Entra por la puerta bajo la estatua de **Neptuno** y llegarás a la primera habitación de esta zona. Vuelve a la cámara central.

ALIENTO DE HADES

Bien, una prueba menos. Vamos a por la siguiente. Pulsa el interruptor que muestra un ideograma del viento soplando. Coge la puerta de la derecha y pulsa el interruptor. Baja las escaleras y gira a la derecha. Empuja la parte de la pared que parece diferente, coge la munición y presiona el interruptor. Llegarás a la cámara en cuestión. El objetivo es fácil de explicar y difícil de cumplir. Tienes que llegar al otro lado del abismo saltando de plataforma en plataforma. El viento intentará desestabilizarte, así que no avances cuando sople. Utiliza el salto pequeño (mantén presionado el botón de andar y pulsa el de salto). Tienes que esperar a que la plataforma a la que quieres ir esté a la distancia adecuada; ni muy cerca ni demasiado lejos. Tranquilo, es lógico que te acuerdes de la madre de los programadores de **Core** en más de una ocasión. Cuando llegues al otro lado coge la gema. Sí, lo has adivinado. Tienes que volver por el mismo camino, aunque ahora el viento ha cesado.

SANTUARIO DE LAS LLAMAS

De vuelta a la cámara central, pulsa el interruptor que tiene una estrella grabada. Entra por la puerta de la derecha. Llegarás a otra complicada prueba. Avanza rápidamente por las plataformas teniendo en cuenta que algunas de ellas desaparecen y también caen rocas incandescentes que te pueden herir. Cuando llegues a la joya, aparecerán poco a poco pequeñas plataformas suspendidas en el aire por las que tienes que regresar.

IRA DE LA BESTIA

Pulsa el interruptor que te falta y entra por la puerta central. Una gran sala te espera. Cuando llegues, la estatua se vendrá abajo y con ella gran parte del suelo. El camino hasta la cuarta joya es complicado ya que, a medida que avances, las plataformas irán cediendo sin previo aviso. Hay varias formas de llegar al otro lado; explicaré la que yo he tomado. Déjate caer hasta la plataforma de la izquierda. Sigue hasta llegar a una especie de puente que cruza transversalmente la sala. Avanza hacia la derecha y salta hacia la pared (ten cuidado, pues la última parte del puente cederá). Llegarás a un saliente por el que debes avanzar pegado a la pared. Cuando llegues al final, avanza hasta el borde de la plataforma pero no saltes. Esta se moverá pero no caerá; en lugar de eso avanzará hasta permitirte saltar a otro risco. Desde aquí la cosa es más sencilla. Avanza ascendiendo y ten cuidado con las partes que se derrumban. Cuando cojas la joya el suelo volverá a su lugar, pero aparecerán unos cuantos esqueletos de fuego. Tienes que pulsar los dos interruptores que se encuentran a ambos lados de la sala para que se abra la puerta. Si los esqueletos te prenden fuego, busca las caídas de agua para apagarlo. Sal por la puerta.

VUELTA A LA CÁMARA DE LAS ESTACIONES

Ahora que cuentas con las cuatro joyas, debes colocarlas en las paredes de la zona por la que entraste. Al hacerlo se abrirá una puerta. Para llegar a ella debes acceder a la habitación «trampa». Para ello pulsa cualquiera de los interruptores del centro de la sala, entra por cualquier puerta, usa la palanca y caerás en ella. Avanza por el pasillo circular esquivando las trampas y saltando los espacios con fuego hasta que localices la puerta en cuestión, que tiene una especie de placa de metal. Tras ella te espera una especie de máquina de grandes proporciones. Tu objetivo es localizar cuatro válvulas (que se corresponden a las cuatro piedras) y girarlas. La primera se encuentra justo a la izquierda de donde comienzas. Acto seguido baja por las escaleras hasta el nivel del suelo. Te espera otro esqueleto. Sube por la escalera de la máquina y llegarás a un cable. Agárrate a él y llega al otro lado. Sube por la escalerilla y, cuando llegues al final, realiza un salto hacia atrás. Aterrizarás en una plataforma. Sube de nuevo y



encontrarás la válvula. Tras girarla salta desde allí hacia la máquina. Encontrarás otro cable. Agárrate y cruza hasta el otro lado. Sube por la escalera y gira la tercera válvula. La última de ella está en la propia máquina, en la plataforma circular que la rodea, pero no se abrirá hasta que hayas girado las tres anteriores. Cuando actives las cuatro, la máquina se pondrá en marcha. Ten cuidado con las aspas y sal de la cámara. Sube las escaleras y ve a la izquierda. Localiza el ascensor. Tira de la cadena y llegarás a una plataforma con objetos de salud. Tira de nuevo y llegarás a la cámara principal, donde ahora habrán aparecido unos pilares que suben y bajan. Sube por la rampa medio derruida y salta de pilar en pilar hasta el más alto. Desde él, encarámate a la pasarela circular y avanza hasta llegar al corredor circular que rodea la estancia. De las paredes aparecerán esqueletos. Lo mejor será ignorarlos. Avanza hasta las escaleras y sube por ellas. Sigue adelante hasta llegar a una pared que puedes escalar. Avanza hacia la derecha y llegarás a una palanca. Actívala y se abrirá una puerta en las escaleras. Entra por ella. Empuja la pared medio rota y coge los *items*. **Lara** se hará más fuerte con esta acción. Vuelve a la parte de muro que podías escalar. Haz una parada en la plataforma donde estaba la palanca para reponer fuerzas. Sigue subiendo y llegarás a un punto en el que **Lara** se colgará del techo. Tienes poco tiempo para llegar a una plataforma suspendida donde tomar un respiro. Acto seguido vuelve a agarrarte del techo y avanza hacia la zona en la que termina la sección en la que puedes agarrarte. **Lara** ascenderá otra vez por una abertura. Ve hacia la izquierda y déjate caer. Por fin estarás a salvo. Entra por la puerta que encontrarás al avanzar un poco y sube por las escaleras siguientes. Atraviesa otra puerta y prepárate para enfrentarte al primer jefe.

EL ESPECTRO ROJO

Tras la secuencia en la que **Lara** demuestra sus conocimientos de lenguas muertas, te encuentras en una sala con varias estatuas humanas. También hay varios *items* por el suelo que puedes recolectar, así como un fantasma volador que te incordiará bastante. Lo que debes hacer es disparar al fantasma hasta que se detenga. Debes aprovechar estos valiosos segundos para acercarte a la estatua que tenga el fulgor azul en ese momento para cogerlo. Es complicadillo, así que ten paciencia. Cuando lo consigas, sal por la puerta que se abrirá y avanza por el agua.

LA TUMBA DE LOS ANTIGUOS [INUNDADA]

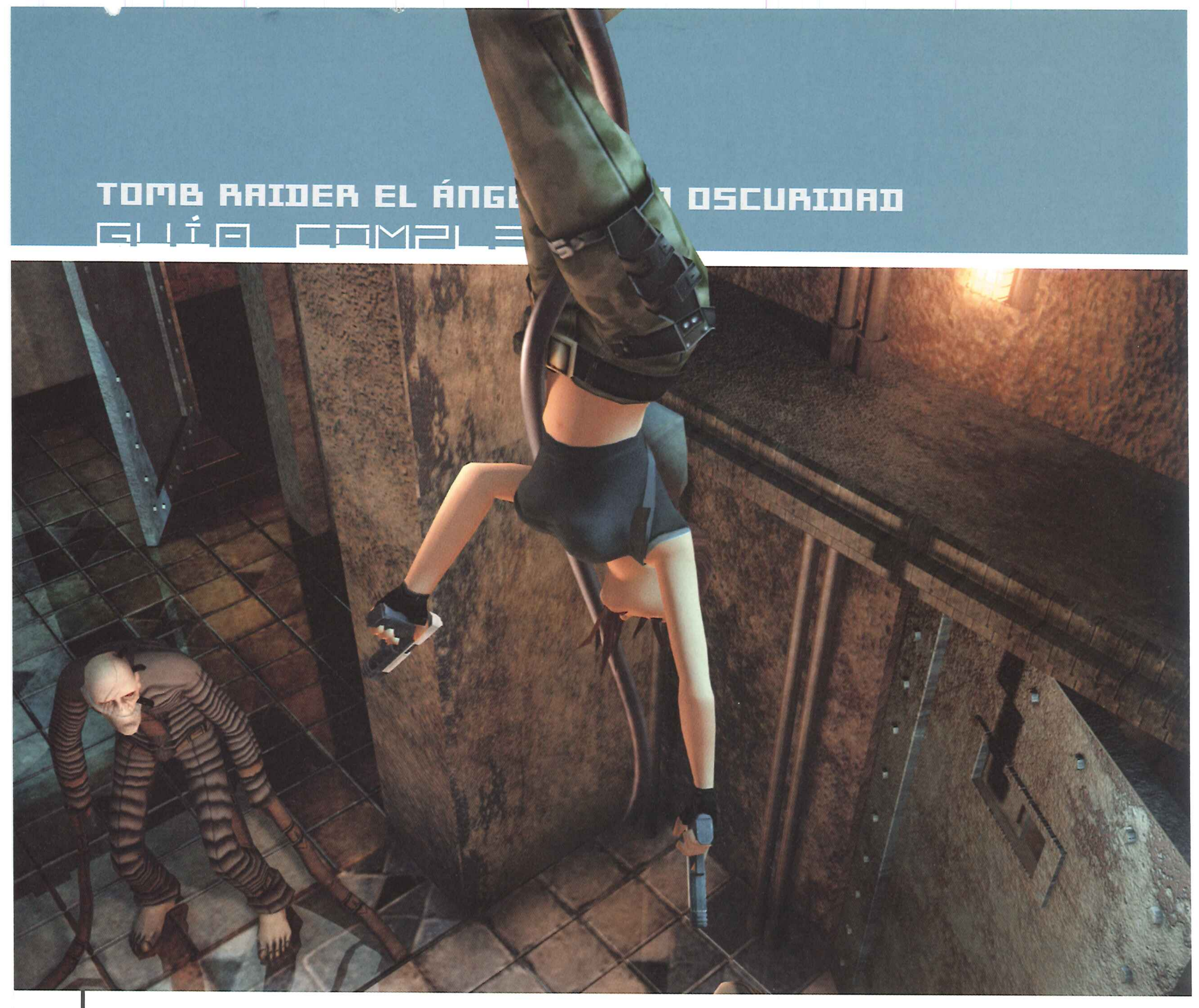
Según avanzas por la sala se irá llenando de agua. Nada hasta la cámara que habías visitado antes. Si asciendes hasta la parte superior podrás reponer oxígeno y encontrar un objeto de salud. Sumérgete y localiza la salida, que es la misma por la que entraste en esta fase la primera vez.

SEGUNDA VISITA AL YACIMIENTO ARQUEOLÓGICO

Avanza y sube a la caja. Desde aquí salta la verja y sal por la puerta de la derecha.

ASEDIO A LAS GALERÍAS

Vuelta al museo del **Louvre**, aunque esta vez la fiesta está bastante más animada, pues **Eckhardt** ha mandado a sus hombres para darte caza y son bastante más peligrosos que los guardias del museo. Vuelve por donde accediste al yacimiento. Tendrá lugar una escena en la que puede verse los métodos poco «ortodoxos» de estos tipos. Avanza hasta la sala de láser y las vitrinas. Hazte con el arma de uno de los malos. Aparecerá una barra que irá bajando a medida que **Lara** se quede sin aire por el gas que han lanzado. Al final de la sala gira a la izquierda, mata al malo y sube por las escaleras. Llegarás a la zona de las oficinas. Entra en la habitación donde estaban los respiradores. Ahora sí que podrás cogerlos. Colócatelo y aparecerá un medidor con la cantidad de aire restante. También en este punto, **Lara** aprenderá el «sprint». Sal de la habitación y gira a la izquierda. Baja por las escaleras. Sal por la puerta del fondo y acaba con los enemigos del *hall*. Entra por la puerta de la izquierda y sigue librándote de los malos que aparecen →



del techo. No te olvides de recoger la munición que dejan al morir. Sigue avanzando, baja por las grandes escaleras hasta el nivel inferior. Entra por la puerta del final. Tendrá lugar una larga y espectacular secuencia en la que seremos testigos de un momento erótico-festivo con **Kurtis** de por medio (¿hacía falta tanto «sobeteo» para desarmarla?). Tras la escena, **Lara** se encuentra con **Bouchard** y se dirige a su nuevo destino.

APARTAMENTO DE VON CROY

En la planta baja hazte con todos los objetos y recopila toda la información sobre el embrollo en el que **Lara** está metida. Cuando recojas el bastón, el verdadero asesino de **Verner** aparecerá armado hasta los dientes. Cuando le hayas disparado unas cuantas veces huirá. Abre de una patada la puerta que se encuentra tras las escaleras y **Lara** se hará más fuerte. Coge los objetos y sube hasta el cuarto de baño, donde encontrarás más *items* de salud y munición. Sigue subiendo hasta el dormitorio. Coge los objetos. En el escritorio encontrarás información sobre el siniestro grupo de la Cábala. Baja por la escalera de caracol y sal del apartamento. Sal por la puerta de enfrente. Ve por el pasillo en dirección opuesta a los láser. Abre la puerta, coge los objetos y sal. Entra en la puerta de la derecha. Dentro te encontrarás de nuevo con el malvado villano que hará un gran agujero en la pared. Dispárale hasta que huya. Coge sus armas y sigue por el agujero. Ahora tienes que saltar por encima de los láser efectuando saltos laterales. Cuando dobles la esquina explotarán los explosivos. Baja hasta el nivel inferior y hazte con los *items*. Vuelve a subir por las escaleras y continúa. Llegarás a un nuevo pasillo lleno de barreras láser y con el malo al final del mismo. Tienes que llegar hasta él esquivando sus disparos y las barreras. Un par de disparos y el tipo será historia.

LOS CRÍMENES DEL MONSTRUM

Tras la escena, en la que se revelan bastantes detalles de la trama, **Lara** llega a **Praga**. De nuevo nos encontramos con un nivel relativamente abierto, como el de las calles de **París**. Localiza al reportero cerca del coche rojo y habla con él. Tras la conversación, tendrás un nuevo objetivo. Entra en el callejón cercano y acaba con el enemigo. Coge el martillo. Cruza la plaza y entra por el callejón que encontrarás al otro lado. De nuevo otro enemigo. Cuando acabes con él, utiliza el martillo para abrir la trampilla del suelo. Déjate caer. Ve hasta el final del túnel y gira a la derecha. Entra por la parte de pared que está derruida. Sube por las escaleras y entra por la puerta. Te darás de bruces con un viejo amigo. Tras interrogarle, se añadirá un objetivo a tu cuaderno relacionado con la orden *Lux Veritatis*, a la que pertenece el bueno de **Kurtis**. Entra por la puerta de la habitación en la que te encuentras. Aparecerás en una gran sala llena de reliquias. Localiza un mueble que puedes mover. **Lara** se volverá más fuerte. Sube al mueble y desde allí salta al andamio. Sigue subiendo por ellos y salta hasta llegar a una cadena de la que puedes tirar. Se abrirá un armario en el nivel inferior. Baja y hazte con su contenido. Acércate al reloj de pie e investígalo. Vuelve a subir y avanza por los andamios hasta una segunda cadena. Tira de ella y tendrá lugar una escena en la que aparece el reloj que hay pintado en el

<En los niveles abiertos como las calles de París o Praga, investiga a fondo para encontrar útiles items>

suelo. Vuelve al nivel del suelo y acciona el reloj de pie con el *pad* digital hasta colocar la aguja en las tres. El gran reloj que hay en el suelo se convertirá en una escalera. Baja por ella. En la siguiente sala coge el papel del escritorio. Contiene una clave numérica. Introdúcela en el panel que hay al lado de la pintura. De este modo obtendrás el último de los grabados obscuros. Sube y sal de la sala por la puerta. Te darás cuenta de que **Bouchard** no está donde lo dejaste. Vuelve sobre tus pasos hacia las alcantarillas. Antes de llegar tendrá lugar una secuencia en la que aparecerá **Bouchard**... muerto. Aquí no se salva ni el apuntador. Coge sus llaves, baja por las escaleras y abre la puerta roja. Volverás a las calles de **Praga**. De nuevo conversarás con el reportero, que ahora se mostrará mucho más colaborador.

EL STRAHOV

Esta fortaleza de la mafia checa es otro de los niveles más complejos del juego, sobre todo en lo que a exploración y resolución de enigmas se refiere. Comenzarás en una especie de área de carga llena de contenedores. Dentro de uno de ellos encontrarás un botiquín. Acércate a la puerta y tendrá lugar una escena en la que una grúa magnética mueve uno de los contenedores. Sube a uno de ellos y desde allí salta a los dos que están apilados. Ve a la izquierda y salta a la estructura blanca de la pared. Desde ella realiza un salto en carrera para llegar a la siguiente zona. Al aterrizar **Lara** comentará que es mejor no llamar demasiado la atención (eso habérselo dicho al cirujano plástico). Avanza en modo sigilo hasta la otra parte de la sala y sube por la escalerilla. Entra por la puerta de la izquierda. Utiliza la tarjeta de seguridad en la ranura y sigue. Mata a los dos enemigos y sigue. Sube por la escalera de esta zona (la pequeña). Entra por la puerta y activa las luces de una cabina cercana. Vuelve abajo. Sube por la otra escalera, la más alta. Llegarás a una zona de pasarelas que acaban en la cabina que aparecía en la escena. Entra y la grúa magnética destruirá las dos armas fijas que habrían acabado con **Lara** de otra manera. Sal y desciende hasta el nivel del suelo. Entra por la puerta verde. Llegarás a otra sala. Acércate a la verja que tiene un perro al otro lado. Hay una serie de cajas que puedes mover. Se trata de un *puzzle*. Colócalas de tal forma que la más alta est≠é pegada a la verja. Cuando lo hayas logrado la fuerza de **Lara** aumentará. Desciende y localiza en la sala dos cajas que ahora podrás mover. Súbete a ellas y verás una estructura blanca. Salta hacia ella y gira la válvula que encontrarás para detener el flujo de vapor. Vuelve a la torre de cajas y atraviesa la verja. Tendrás que recoger las piernas de **Lara** para que pueda pasar. Descuélgate al otro lado y acaba con los perros. Obtendrás un nuevo objetivo. Localiza una escalerilla que lleva a un panel de control. Actívalo y verás una escena. Gira y sube a la viga. Sigue por ella y sube al respiradero y déjate caer entre la sierra y la rejilla, agarrándote mientras caes. Continúa por el respiradero hasta el final y tendrá lugar otra escena con el reportero como triste protagonista. Avanza y déjate caer en la sala. Acaba con el enemigo y coge su pase de seguridad. Dispara a los contenedores de gas. Entra en la habitación del final del pasillo. Acaba con los guardias y activa el ordenador. Coge los objetos y después pulsa el interruptor. Tras la escena, tendrás que enfrentarte con los láser que viste antes. Antes de la primera barrera coge el arma que encontrarás en la estantería. También deberás tener cuidado con las minas; si te acercas demasiado explotarán. Realiza los saltos precisos y llegarás al final. Entra por la puerta verde que antes se encontraba bloqueada para finalizar la fase.

LABORATORIO BIOLÓGICO

Sal por la puerta y entra en el jardín. Habla con el tipo que está al lado de la fuente. Tras disfrutar con su «regalito», tira de una de las cabezas de piedra de la fuente y entra por el camino que se ha abierto, a la derecha de la entrada. Sube por la escalerilla, coge la munición y pulsa el interruptor. Se desbloqueará la puerta del final del jardín. Entra por ella, pulsa el botón amarillo y penetra en una nueva sala llena de tubos de ensayo gigantes. Cuando avances, estos tubos se romperán y las extrañas criaturas del interior te atacarán. Sube por las escaleras de la derecha y coge la munición al final del corredor. Baja y toma las escaleras del otro lado. Coge la munición y engánchate a la tubería que hay sobre uno de los maceteros. Cruza hasta el otro lado y gira las dos válvulas que encontrarás allí. Esto provocará que uno de los contenedores donde estaban los bichos se abra. Baja y déjate caer por él. Aterrizarás en el agua. Sal de ella y entra por la puerta. En la siguiente habitación ponte enfrente de la escalera. Deslízate por la pendiente y salta antes de caer para agarrarte a ella. Sube y entra por la puerta. Si te caes, bucea por el agujero de la reja y sal a la superficie. Sube por la escalera antes de que te atrape el bicho que nada. En ambos casos llegarás a la misma sala. Localiza al enemigo con el traje de protección en una plataforma al extremo de la zona. Acaba con él y sube por la enredadera cercana. Una vez arriba activa el interruptor que hará que una plataforma se desplace. Baja y asciende por las escaleras hasta la parte derruida de la plataforma metálica. Salta hasta el otro lado y sube por la escalerilla. Coge la munición que hay tras las plantas. Vuelve a bajar. Salta de nuevo el hueco, baja las escaleras y localiza una tubería ancha en el nivel del agua sobre la que puedes saltar. Hazlo y gira la válvula. Esto hará que deje de salir vapor de una tubería estrecha cercana. Sube y vuelve a saltar el hueco de la plataforma metálica. Avanza por el pequeño saliente pegado a la pared. Agárrate a la tubería, sube y engánchate al saliente de la izquierda. Sigue por él y sube cuando se ensanche. Trepa por la enredadera hasta arriba. Avanza colgada del techo y déjate caer sobre la plataforma que moviste antes. Baja las dos escalerillas, pulsa el botón amarillo y entra por la puerta. Repite la operación y llegarás a una nueva zona. La planta bloqueará la puerta. En el lado opuesto de ella encontrarás munición sobre el suelo. Sube por las escaleras y empuja la mesa para poder ver el tablón donde hay pegados unos dibujos. El que tiene la «X» muestra la combinación correcta para acabar con la planta. Gira la primera, segunda y cuarta manivelas de izquierda a derecha. Después utiliza la palanca que hay al lado y serás testigo de cómo se desbloquea la puerta. Entra por ella. La última sala de este nivel es una gran cámara con varios pisos de altura. En el interior encontrarás un pequeño pasillo que lleva a la puerta de salida, pero necesitas tres tarjetas de seguridad para abrirla. La primera la obtendrás al acabar con el primer enemigo que te encuentras. Después ve a la zona central y sube por la escalerilla. Gira a la izquierda y sube. Avanza hasta llegar a una serie de plataformas sobre el tejado. Salta de una a otra. Desde la última salta hasta la parte del puente que no tiene verja y sube. Acaba con el enemigo. Verás una parte de la plataforma que falta y **Lara** te indicará que aún no puede realizar el salto. Sigue por la plataforma metálica, rodea el árbol y salta otro hueco más pequeño. Al lograrlo, **Lara** se hará más fuerte. Coge el botiquín y vuelve hasta el gran hueco. Toma carrerilla y salta, agarrándote al borde. Ve hasta el final y sube por la enredadera. Asciende hasta el siguiente nivel y tendrá lugar una escena con **Eckhardt** y sus secuaces (uno de los cuales acaba bastante mal, por cierto). Avanza y coge la tarjeta del guardia muerto y la munición. Vuelve hasta donde aterrizaste tras el gran salto. Mira hacia abajo y verás otro enemigo. Salta hacia donde se encuentra y acaba con su existencia. Coge la tercera y última tarjeta. Ve al nivel inferior y usa las tres tarjetas en las correspondientes ranuras. Entra por la puerta y baja las escaleras. Gira y avanza por la sala oscura. Presiona el botón amarillo y entra en la cámara. Un viejo amigo te jugará una mala pasada.

EL SANATORIO

Por fin, una de las novedades más cacareadas de esta nueva entrega de *Tomb Raider* está bajo tu control. **Kurtis**, además de llevar una indumentaria poco acorde con su edad, cuenta con prácticamente las mismas habilidades que su amiga. Sin embargo, supone un respiro entre tanto salto imposible. Te encuentras en lo alto de una torre metálica. Coge la munición de este nivel y déjate caer por el agujero, agarrándote en la caída al nivel inferior. Hazte con más balas y salta hacia la escalerilla. Baja, anda hacia la derecha y salta hacia el centro de la estructura. Continúa, pasa la puerta y descuélgate por el saliente. Déjate caer y recoge al objeto de salud. Ve hacia el borde de la plataforma y déjate caer de nuevo. Desciende dentro de la estructura de metal y levanta la escotilla amarilla. Desciende por dos escalerillas y sube a la plataforma de enfrente. Entra por la puerta y te encontrarás con el enemigo

característico de este nivel. Avanza por el pasillo y dará comienzo una secuencia. Coge la munición y mata al psicópata. Al final del pasillo, a la derecha, te encontrarás con una habitación con un tipo dentro. Tras hablar con él, conocerás más datos sobre los extraños experimentos que estaba llevando a cabo **Eckhart**. Sal y avanza hacia la derecha. Al intentar abrir la puerta, **Kurtis** pondrá en práctica uno de sus poderes extrasensoriales. De este modo averiguarás el código de la puerta, 06289, que quedará grabado en tu inventario. Entra, rodea la cabina y entra en otra zona cerrada. Mata al enemigo, avanza por la puerta. Sigue por el pasillo y aparecerá otro enemigo y otra puerta a atravesar. Acaba con el enemigo. En la habitación de la derecha hay otro, además de una barra de chocolate. Sal y sigue por el corredor. Llegarás a una especie de comedor. Coge los objetos, acaba con los psicópatas y memoriza el número que hay en la puerta de enfrente. Continúa por el corredor y entra en una nueva sala, donde hay un extraño ser colgado. Hazte con la munición y con el pase de seguridad del tipo muerto. Vuelve al comedor y utiliza la tarjeta en la puerta de la derecha. Entrarás en la cocina. Sube por las escaleras. Coge el botiquín y avanza por la plataforma metálica. Salta e introduce en el ordenador el número de la puerta, 38471. Se abrirá la citada puerta. Ve hacia ella y crúzala. En la siguiente zona dirígete a la derecha y tendrá lugar una secuencia. Acaba con el enemigo que aparecerá, después sigue por el pasillo. Al final hay una verja que puedes derribar. Agáchate y avanza. Cuando te levantes, salta y agárrate al conducto. Continúa por él. Entrarás en el laboratorio que viste antes. Derriba la verja y avanza de nuevo por el conducto, después por el superior. Tras la escena, aléjate todo lo que puedas y dispara a los tanques de gas hasta destruirlos. Sube a la plataforma y presiona el interruptor para detener el ventilador. Agáchate e introdúcete por él. Continúa por el conducto, gira a la derecha y baja las escaleras.

ÁREA DE CONTENCIÓN

Avanza por el pasillo, abre la puerta metálica y rodea la cabina. Abre otra puerta y sigue. Detente en una puerta metálica cerrada. En ella **Kurtis** empleará de nuevo sus poderes y averiguará una clave numérica (17068). Introdúcela en el ordenador que encontrarás dentro de la cabina. Esto abrirá la puerta donde **Kurtis** empleó sus poderes. Detrás de ella hay un cuerpo. En la de al lado encontrarás una barra de chocolate y un pase de seguridad. Acaba con los dos tipos que aparecen. Gira a la izquierda hasta el final del pasillo. Usa la tarjeta y se abrirá la puerta. Entra por ella. En la pequeña habitación de la derecha encontrarás munición. Sal y ve hacia la izquierda. Baja por la rampa y entra por las puertas dobles. Gira a la derecha y abre la primera puerta de la izquierda. El «perro mutante» pasará ante **Kurtis** y huirá por una puerta casi cerrada. Destruye al psicópata que aparecerá y luego sal. Ve hacia la pequeña abertura por donde escapó la bestia. Al otro lado no encontrarás nada interesante; sólo una serie de salas vacías de utilidad desconocida. Desde la abertura, gira a la izquierda y sigue el pasillo. Utiliza la tarjeta en la puerta. Entra y, tras la secuencia, tendrás tu deseado enfrentamiento con el bicho mutante. Esquiva sus ataques y llénale de plomo. Huirá varias veces, pero volverá a aparecer. No te fíes cuando parezca muerto. Tras derribarle unas cuantas veces, finalmente morderá el polvo gracias a la daga de **Kurtis**. Pulsa el interruptor de la máquina y dará por concluido este nivel.

LABORATORIO ACUÁTICO

De nuevo controlamos a **Lara**. En esta sala hay dos metralletas que te dispararán al menor movimiento, así que anda con cuidado. Desde tu posición elevada localiza un grupo de cajas apiladas. Tras ellas se esconde una manivela. Llega hasta ella, gírala y espera a que el gas llene la habitación. Ahora ya puedes caminar libremente. Escala por las tuberías que están en la pared detrás de la segunda metralleta. Encarámate al saliente y déjate caer cuando pases por encima de la plataforma. Sigue por el pasillo, baja las escaleras y pulsa el botón amarillo. Verás más metralletas en la siguiente habitación. Entra en ella y dispara a los tanques. Explotarán y dejarán fuera de combate las armas que te preocupaban. Ve hasta el final de la sala y pulsa el botón. Entra por la puerta, sube por la escalerilla y sigue por el pasillo. Sube y atraviesa la puerta. Llegarás a una gran sala parcialmente inundada. En el agua habita un gigantesco engendro mutante, por lo que ni se te ocurra sumergirte. A la derecha verás una piscina separada de la principal por una verja. Salta dentro; allí el bicho no puede llegar. Entra por la ventana rota y pulsa el interruptor de la izquierda. Da la vuelta y sigue recto hasta una nueva zona. Sal a la superficie y sube a la plataforma. Coge el botiquín de esta habitación. Pulsa el botón de la pared y sal por la puerta. Vuelve a la sala principal y llega hasta la puerta que hay justo enfrente de donde aparece **Lara**, al otro lado de la sala. Sigue el pasillo y pulsa el botón. Entra en la habitación y observa la cámara de vigilancia. Ve al otro lado y pulsa el interruptor. Entra en el ascensor que se ha abierto. Baja un nivel. Sigue el pasillo, baja las escaleras y entra en la habitación del fondo. Opera la palanca y se restablecerá la corriente. Vuelve al ascensor y regresa a la sala principal. Al llegar tendrá lugar una escena. Sube por las escaleras de la derecha. Arriba encontrarás un cubo. Arrástralo hasta colocarlo en el raíl y pulsa el interruptor para que se desplace hasta el final. Empuja el cubo hasta la habitación y colócalo bajo las tuberías que gotean. Pulsa el interruptor de la habitación para llenar el cubo de carne sanguinolenta. Vuelve a llevar el cubo al raíl. **Lara** se hará más fuerte. Pulsa el botón y llévalo de nuevo sobre la plataforma, donde lo encontraste. Baja y ve al lugar donde saltaste al agua la primera vez. Sube por las escaleras y luego por la escalerilla. Pulsa los dos botones y quédate con las localizaciones marcadas con los números 1 y 2. Sal por la puerta, baja las escaleras y sube por las dos tuberías de la pared. Arriba, engánchate al saliente y déjate caer cuando el cable te impida seguir. Pulsa el botón para acercar la plataforma. Sube a ella y atraviesa la puerta. Entra por la de enfrente e investiga los armarios a la izquierda y derecha de la puerta. Sal y ve por el pasillo de la derecha. Pulsa el interruptor y el cubo caerá al agua. Ahora puedes sumergirte sin peligro. Localiza el número 1 y tira de la palanca. Nada a través del túnel que tiene el 2 sobre él. Asciende y tendrá lugar una secuencia en la que **Lara** se cambia de ropa. Después pulsa el interruptor de la pared y vuelve a la sala principal. Introdúcete por la escotilla del suelo que acabas de abrir.

CRIPTA DE LOS TROFEOS

Con tu nuevo traje, nada por el pasaje, pasa los pinchos que salen de las paredes e introdúcete por el túnel que desciende. Llegarás a un muro de ladrillo que puedes derribar. Tras él se encuentra la cripta. Lee la inscripción del cuadro. Sobre él hay otra pared que puedes derribar y tras ella un lugar donde reponer el aire. Para resolver el acertijo de los hermanos localiza las estatuas con los nombres de **Vasiley** y **Limoux** y tira de las cadenas que se encuentran tras ellas. El techo se abrirá. Nada por él y, tras la escena, ve por el túnel y déjate caer. Llegarás a una sala con plataformas flotantes. Salta a la segunda por la izquierda. Desde allí, de las dos que quedan, a la de la derecha. Luego a la que está enfrente y desde ella al suelo firme. Aparecerán más plataformas, esta vez estables. Salta por ellas y llegarás a una gran habitación con dos esqueletos. Pulsa el interruptor que hay al lado de la chimenea para hacer a **Lara** más fuerte y descubrir un objeto de salud tras una biblioteca. Acércate al libro de la mesa y aprenderás algo más. Ve al otro lado de la sala, tira de la cadena y se levantará el tapiz. Trepa por la pared que hay tras él y sube a la plataforma de madera. Desde ella encarámate al techo y avanza colgada hasta la plataforma cercana, donde podrás reponer fuerzas. Una vez hecho vuelve a colgarte y ve hasta el centro de la habitación. Déjate caer sobre la reja y se abrirá un compartimento. Baja a nivel del suelo y coge la pintura. El fuego de la chimenea se extinguirá. Entra por la chimenea, luego por la puerta y sumérgete. Sigue por el túnel hasta llegar a una gran cámara. Asciende y tendrá lugar una dramática escena con **Eckhardt** de por medio.

EL RETORNO DE BOAZ

Tras la escena, **Kurtis** tendrá que enfrentarse a este engendro a solas. Primero ataca a la cabeza hasta que abra unas aletas laterales por las que despida ácido. Dispáralas hasta que las cierre y de nuevo ataca a la cabeza.



Repite la operación unas cuantas veces y **Boaz** mutará en una nueva forma voladora más sencilla. Dispara hasta que muerda el polvo. De nuevo una secuencia, esta vez algo preocupante...

EL DOMINIO PERDIDO

De nuevo controlamos a **Lara**, y esta vez nuestro objetivo es localizar el laboratorio secreto de **Eckhardt**. Entra por la primera abertura de la derecha. Deslízate y salta a la plataforma. Sigue saltando hasta llegar a la palanca. Tira de ella y **Lara** se hará más fuerte. Vuelve por la pasarela de madera y sigue por la cueva hasta encontrar un interruptor al borde de una abertura. Tras pulsarlo tienes un tiempo determinado para llegar al otro lado antes de que se cierre la puerta. Avanza saltando y crúzala. Al otro lado hay un pozo de fuego. Salta a la primera plataforma, de allí a la escalerilla, sube y haz lo mismo con la siguiente. Salta el puente roto y desciende. Salta hacia la zona con la verja. Pulsa el interruptor y déjate caer por el saliente inferior. Realiza un salto en carrera hacia la escalera y ve a la puerta.

LABORATORIO DE ECKHARDT

Avanza por la cueva y, cuando te deslices, salta hasta el saliente elevado de la izquierda. Desde allí atraviesa el pozo de fuego y entra por la puerta. Llegarás al laboratorio. En esta habitación te encontrarás con una piscina de agua hirviendo. Tu misión es enfriarla para poder sumergirte. Para ello tienes que localizar tres frascos. El primero se encuentra detrás de la estructura de madera, en una mesa. Cerca hay también un objeto de salud. Acto seguido activa la palanca que está en el suelo, al lado de la verja. Sube por la escalerilla y desde arriba salta a la jaula. Una parte del techo se abrirá. Dentro está el segundo frasco. Sube de nuevo al techo de la jaula antes de caer en el agua hirviendo. Una vez en el pozo, localiza el pequeño agujero en la pared. Sube a él y hazte con el tercer frasco. Sube por las paredes y salta para salir del pozo. Ahora tienes que colocar los frascos. El primero ponlo en la estructura de madera tras la escalera; el segundo debes ponerlo arriba, tras subir por la escalerilla. El tercero está al lado de la piscina de agua hirviendo. El agua se enfriará. Sumérgete y coge la tercera daga. Sal del agua y entra por la puerta que se ha abierto al lado del horno.

JEFE 1: ECKHARDT

El alquimista loco te ha encerrado en una barrera de energía. No te acerques a ella. Esquiva los proyectiles y el fuego de **Eckhardt** . Después invocará unas criaturas que irán hasta donde te encuentras y se fusionarán para formar un nuevo ser. Ese es el momento en el que debes dispararle. Caerá al suelo. Acércate y **Lara** le clavará una de las dagas. Repite la operación tres veces. Si fallas no te preocupes, puedes seguir intentándolo mientras te quede vida.

JEFE 2: KAREL

El que parecía el subordinado de **Eckhardt** es en realidad el pez gordo, un descendiente directo de los *Nephilim*. También es el asesino de **Verner**, así que razón de más para poner fin a su delirio. Acércate al cadáver de **Eckhardt** y coge su guantelete. Pulsa el interruptor de una de las columnas cercanas y aparecerá una escalerilla. Sube por ella y avanza por la plataforma hasta llegar a la siguiente escalerilla. Sube y haz lo mismo de nuevo. Arriba del todo salta desde el saliente que se encuentra justo enfrente del «durmiente». Sobra decir que todo esto debes realizarlo mientras esquivas los proyectiles de **Karel** que va levitando por toda la estancia. Serás testigo de una secuencia que, la verdad, no es que aclare demasiado. ¡¡¡Nos vemos en el siguiente *Tomb Raider*!!! ■

GUÍA COMPLETA

por << R. Dreamer >>

Alyssa comienza un sorprendente viaje que no tarda mucho en convertirse en su peor pesadilla. Si no quieres que se quede varada en el tiempo sigue los consejos que te ofrecemos para salvarla del Ritual del Compromiso.

CLOCK TOWER 3



HAMILTON HOUSE, LA ACTUALIDAD

Nada más terminar la *intro* el juego comienzas en el comedor de la casa de **Alyssa**. Sal al recibidor de la mansión donde hay un jarrón con Agua Bendita y un Diario para grabar partida. Ahora sube por la escalinata y entra en la última puerta de la derecha, la habitación de **Alyssa**. Recoge Agua de Lavanda junto al televisor y por la otra puerta llegarás a una sala. Una puerta tiene un extraño símbolo azul dibujado en su superficie. Inspecciona el dibujo y lee cómo funciona el Medidor de Pánico. Regresa a la salita de espera y verás cómo se apaga la chimenea. Pulsa Círculo para que **Alyssa** se agache y pase por el hueco que ha dejado el fuego. Recoge la Botella Sagrada y una Carta de **Nancy**. Dirige tus pasos hacia la puerta con el símbolo azul y esparce Agua Bendita utilizando Triángulo. Se romperá el hechizo y podrás entrar a un nuevo corredor. Ve hacia la habitación de **Nancy**. Junto al ordenador hay una foto, cuando **Alyssa** la coja tendrá lugar una secuencia y la chica será conducida a otra época.

LONDRES, NAVIDAD 1942

Alyssa aparece en medio de un bombardeo durante la Segunda Guerra Mundial. Avanza por la calle y hallarás un cadáver y a su espíritu. Coge el Anillo de Compromiso de la cabina telefónica y devuélveselo a su dueño para que su alma descanse en paz. Continúa caminando, puedes utilizar la Fuente León para rellenar tu botella con Agua Bendita y para guardar partida. Después utiliza el Agua Bendita para abrir la verja. Cuando hayas descendido por las escaleras avanza por la sección inferior de la calle para recoger una Estilográfica de Oro. Utilízala en el cuerpo trazado con tiza frente al café. Ahora sigue la calle hasta llegar a la sastrería, elimina el símbolo azul con Agua Bendita y entra. Coge Agua de Lavanda en el mostrador. Aquí hay un probador que te servirá para esconderte. Sube a la primera planta y entra por la segunda puerta. Baja otra sección de escaleras y lee el artículo sobre una de las mesas. Entonces aparecerá **Sledgehammer**. Presta atención a las instrucciones sobre Puntos de evasión y escondites. Después utiliza Agua Bendita para frenar al asesino o dirígete al probador para esconderte. Pasado el peligro sube al corredor de la primera planta y entra por la primera puerta, te conducirá a un pasillo con una entrada sellada. Usa el Agua Bendita. En esta habitación coge la Llave del cajón rojo. Regresa a la sala donde te encontraste por primera vez con **Sledgehammer** y utiliza la Llave en el cajón, para obtener la Llave del cuarto de **May**. Es la primera puerta subiendo las escaleras. Una vez dentro lee el diario de **May** y toma la Invitación sobre la cómoda. Después coge la silla para escapar del psicópata. Finalmente abandona la sastrería y pasa por el puente. A la izquierda hay una Fuente. De frente llegarás al Auditorio. En su interior sigue cualquiera de los corredores para llegar a una puerta doble que conduce a la Sala de Conciertos. Avanza hasta el escenario para ver una secuencia. Después escóndete tras el telón. Activa la palanca y caerá un cuerpo. Lee la nota del cadáver para obtener la combinación de BAD, que es 103. Antes de salir no te olvides de activar de nuevo la palanca

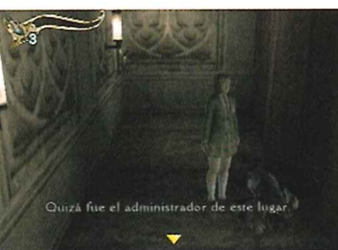
<Un misterioso hombre de negro embarca a Alyssa en una aventura cargada de misterio y suspense>







Evita enfrentarte a los enemigos, corre sin pensarlo.



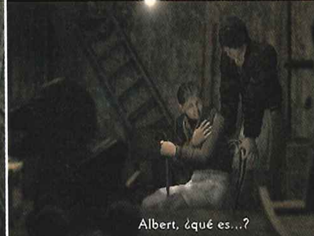
En el auditorio puedes esconderte detrás del telón del escenario.



El despacho de Dick encierra un montón de secretos para Alyssa.



Tras encontrar el Osito de Juguete colócalo en el maletero del coche.



La madre y el hijo, víctimas de Corroder.

para que el pasillo metálico quede en su posición original. Ahora regresa hasta la recepción e introduce la clave en las casillas que hay detrás del mostrador para obtener la Llave Maestra. Con ella puedes abrir una de las puertas de la Sala de Conciertos. En el siguiente pasillo elige la puerta doble, sube las escaleras y tras pasar otra puerta verás un pasillo. Aquí puedes utilizar las taquillas para esconderte. Utiliza el Agua Bendita sobre el símbolo azul y cuando entres por la puerta sube para pasar a la puerta que hay al otro lado de la platea. En este pasillo hay una puerta abierta. En el armario coge las cerillas. Cuando intentes abandonar la zona aparecerá **Sledgehammer**. Pero puedes dejarle fuera de combate con el Punto de Evasión que ha aparecido junto al armario donde cogiste las cerillas. Es hora de volver al pasillo que hay antes de entrar a la Sala de Conciertos, tan sólo tienes que agacharte para pasar bajo la sección de pared derribada por el psicópata. Cuando llegues al corredor pasa por la puerta gris. Sube las escaleras y al final llegarás a un pasillo metálico. Enciende el Farol con las Cerillas. Pasa con cuidado por el tablón de madera y coge los Alicates. Al intentar salir aparecerá un grupo de mariposas. Puedes matarlas utilizando Agua Bendita. Ya sólo te queda visitar de nuevo la sastrería. Ve primero a la sala con el Cajón Rojo. Ahora puedes abrir la puerta sellada con alambre de espino. En esa habitación coge la Flecha Repelente e inspecciona la Caja de Madera Tallada. Tras la impresionante secuencia toma el Reloj de Bolsillo. De vuelta al Auditorio donde tendrá lugar el combate final contra **Sledgehammer**. Antes de comenzar la batalla lee atentamente las instrucciones. La mejor estrategia es aprovechar los momentos de distracción del enemigo y la distancia. Así se puede mantener pulsado Triángulo más tiempo. Si has aguantado lo suficiente encadenarás al asesino. Si consigues sujetarle con tres cadenas se producirá un superataque. **Sledgehammer** se dedicará a perseguirte, esquívale y busca un hueco para herirle con tus flechas. Pero también tiene un ataque del que sólo podrás escapar con el botón Círculo. Cuando finalmente hayas conseguido el Trébol del Amor ve hacia la Sala de Conciertos para ver la escena final de este capítulo.

HAMILTON HOUSE, LA ACTUALIDAD

Alyssa se encuentra de nuevo en casa. Tras una escena, **Dennis** (el muchacho) te dará la Llave del cuarto de **Dick**. Baja al recibidor principal y entra por la puerta tras las escaleras. La habitación de **Dick** es la puerta de la derecha. Busca en el escritorio. Después de la secuencia inspecciona las fotos sobre la chimenea para conseguir las Llaves para Cuerda. Ahora tienes que subir hasta la habitación de **Nancy**. El enigma al que te enfrentas consiste en poner en el reloj la misma hora que en el cuadro, las tres en punto. Utiliza las Llaves para Cuerda en el reloj y acciónalas en este orden: izquierda, derecha, izquierda, derecha, derecha. Pasa a la habitación secreta y lee sobre la mesa el libro de los Cuadrados de Portal. Después, activa el portal rociando Agua Bendita dos veces.

LONDRES, NOVIEMBRE 1963

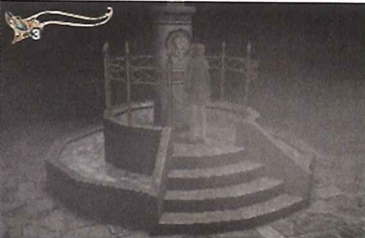
Alyssa aparece entre unos contenedores. Muy cerca hay una Fuente León. Sólo puedes seguir un camino. No tardarás en encontrar un Osito de Juguete que debes colocar en el coche al final de la calle para liberar una de las almas que vagan por esta zona. Después entra en la casa, avanza por el pasillo y tendrá lugar una nueva secuencia. Cuando termine continúa caminando y verás otra escena. No tendrás acceso a esta habitación por el momento así que sube por las escaleras. Llegarás a la habitación de **Albert**. En el escritorio está su diario y al lado una caja de herramientas que tendrás que abrir más tarde. Junto a la cama hay una flor, gírala hacia el Norte para descubrir una entrada secreta. En esta sala coge la Llave de la Cocina. Sobre la mesa también hay la mitad de un Colgante con forma de corazón. Sal por la puerta doble al pasillo principal. Avanza hasta la puerta que hay justo antes de las escaleras. Entra en la cocina y lee el periódico junto al cadáver. Abre la otra puerta y saldrás al exterior. En el contenedor de basura verás una mano. Dale la mitad del Colgante para liberar su alma. Ahora regresa hasta el Portal y cuando termine la secuencia, con la Llave del escritorio de **Dick** en tu poder, regresa a la mansión de los **Hamilton**. Cuando llegues a la habitación de **Dick** abre el cajón de su escritorio, hojea el segundo Libro de Entes y recoge la Máscara Extraña. Cuélgala en el hueco que hay en la pared llena de máscaras y entra en la sala que acabas de descubrir. Aquí toma la Flecha Repelente que hay sobre una de las mesas. Después, abre la caja dorada para coger la Película y escucha la historia del abuelo de **Alyssa**. Al terminar, sube a la habitación de **Nancy** y regresa a través del Portal a 1963. Entra a la casa y utiliza la Película en la cámara del cadáver. Revisa las fotos del suelo, la última contiene una pista para abrir una puerta del pasillo principal. Es la que hay junto a la habitación con la mujer. Una vez en dicho corredor inspecciona el cuadro torcido en la pared, pulsa el interruptor y pasa por la puerta. Al salir, a la izquierda de **Alyssa** se encuentra una puerta que conduce a un baño que puedes utilizar para esconderte más adelante. Finalmente sube por las escaleras y entra por la segunda puerta. Serás testigo de una de las escenas más truculentas del juego. Cuando termine puedes intentar coger el Anillo Invisible de la esquina, pero tendrás que utilizar el Punto de Evasión para librarte del asesino. Después tienes que entrar por la otra puerta que había en la habitación donde ha tenido lugar la escena y coger la Llave de la caja de herramientas. Después, dirige tus pasos hacia la habitación de **Albert**; en la casa subiendo las escaleras. En la caja de herramientas encontrarás una Llave Hexagonal. Ahora vuelve a la zona donde está la sala donde encontraste por primera vez a **Corroder**, pero esta vez baja hacia el otro lado por las escaleras. En la pared hay una válvula que puedes mover con la Llave Hexagonal. El ventilador se parará y **Alyssa** podrá pasar a una nueva zona. Aquí, entra por la puerta con la luz roja. Nada más bajar, entra por la primera puerta que encuentres. Coge la Carta de la Hija y Agua de Lavanda. Sal al alcantarillado y continúa avanzando hasta que **Alyssa** tenga que ir pegada a la pared. Llegarás a una zona con tablones. Pasa por los más pequeños para que la chica caiga al agua. Después, entrega al cuerpo que flota en el agua la Carta de la Hija. Ahora elige los tablones más grandes para alcanzar el otro lado donde podrás coger el Chal de la madre de **Dorothy**. Dirige tus pasos hacia la casa, pero antes tendrás que enfrentarte a **Corroder**. En la mayoría de sus ataques lanza ácido a corta distancia. Tan sólo hay que utilizar Círculo cuando lo hace a larga distancia, algo que resulta bastante evidente. Después hay que buscar distancia, cuando le falla el fumigador, y encadenarle con tres flechas para lanzarle el ataque final. Después, pasa por el ventilador y ve a la primera puerta nada más entrar en la casa, que ha permanecido cerrada hasta ahora.

CLOCK TOWER 3
GUÍA COMPLETA

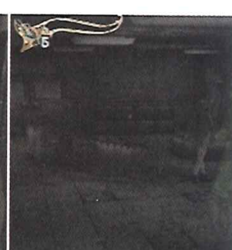

Alyssa puede grabar partida en los diarios.



Chopper se convertirá en un auténtico tormento en el cementerio.


Activa las estatuas de los leones de menor a mayor número de ojos.


Alyssa y Dennis se adentran en la ciudad sin saber lo que les espera.


Devuelve sus objetos a los fantasmas.

LONDRES, 1988

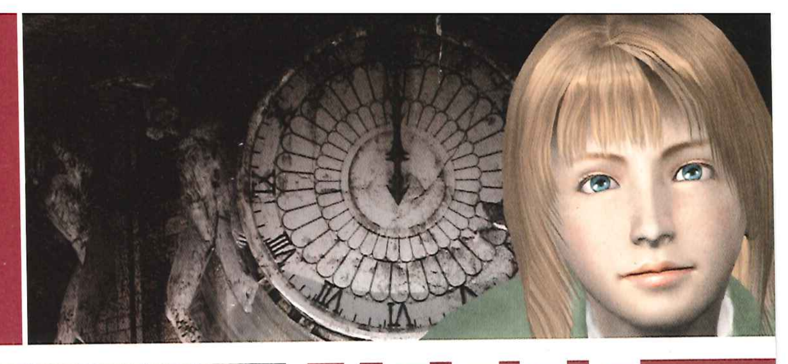
De nuevo, una escena te conducirá hasta tu próximo destino. Abandona la cueva agachándote por la apertura y saldrás a las alcantarillas. Sube por la escalerilla y en la planta superior sólo podrás abrir la puerta con el cartel de «Danger». Aquí hay un lugar para esconderse, tras la pecera. Sobre el escritorio coge la Llave de los Trabajadores. Cuando salgas te encontrarás con un nuevo psicópata, **Chopper**. Sal a la alcantarilla y con la llave abre la otra puerta. Sube al ascensor y ve a la planta B1. Aquí desciende por las escaleras y ve hacia la izquierda. En el armario puedes coger unos Guantes de Caucho. Vuelve al ascensor y ve a la planta B2. Busca una caja roja, dentro hay una Pata de Cabra. Con este objeto vuelve a la planta B3. Baja por las escaleras y ve hacia el extremo izquierdo. En una caja hallarás un esquema para conectar unos cables. Ahora ve hacia el otro extremo y sigue los pasos del esquema en la caja de fusibles. El cable superior izquierdo con el derecho inferior, el central superior con el izquierdo inferior y el derecho superior con el central inferior. Después sigue el pasillo que conduce a la zona donde tuviste el primer encuentro con **Chopper**. Nada más salir ve hacia la derecha para buscar una trampilla que puedes abrir con la Pata de Cabra. Desciende por el hueco y examina el cadáver. Recoge las gafas del agua y devuélveselas al esqueleto, obtendrás una Tarjeta de Acceso. Ahora tienes que volver a la planta B1. Primero desciende por las escaleras y ve hacia la izquierda, acciona el Interruptor para activar la electricidad. Después ve al pasillo que hay a la derecha del ascensor. Utiliza la Tarjeta de los Trabajadores en la puerta. Ya dentro, coge la Flecha Repelente y sube las escaleras. Te hallarás de nuevo en la mansión **Hamilton**. Dirige tus pasos al recibidor principal y cuando bajes las escaleras verás una secuencia. Ahora tiene lugar el primer enfrentamiento con **Chopper**. Pero no será el definitivo... Cuando estés a punto de vencerle te trasladará a un cementerio.

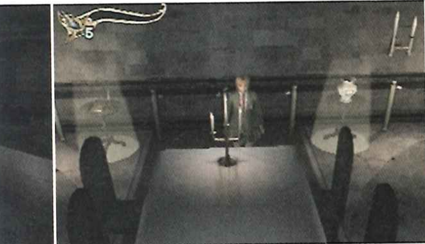
EL CEMENTERIO, LA ACTUALIDAD

En la puerta trasera hay una Fuente León. Después, avanza hasta una zona con columnas para ver una secuencia sobre el Ritual del Compromiso. Sólo quedan dos puertas por visitar. Ve a la que está a la izquierda de la Fuente, conduce a un Portal para transportarte a una nueva zona. Sigue el camino hasta llegar al coche. Aparecerá **Chopper** otra vez. Coge la nota frente al vehículo y sigue el camino hasta llegar a una casa. En su interior hay un sitio para esconderse, Agua de Lavanda, el tercer Libro de Entes y un Diario para grabar partida. Después sal de la casa y ve por el camino frente al coche. Te conducirá a una zona con tres estatuas de leones. Debes activarlas en orden; primero la que tiene un ojo, después la que tiene dos y por último la de tres. Una vez hecho esto rocía con Agua Bendita el pedestal del medio para conseguir la Brújula de Sombras. Si colocas a **Alyssa** detrás de cualquiera de las dos estatuas de la parte inferior sin que se la vea nada, **Chopper** no la verá. No funciona cuando la está persiguiendo. Con la Brújula regresa al cementerio. Ahora utiliza el otro Portal de esta zona y llegarás a una especie de mausoleo. Cada tumba está guardada por un fantasma de un color. Primero ve a la tumba azul y coge la Piedra Rooder Cielo para llevarla hasta el pedestal junto al Portal por el que has llegado hasta aquí. Después, coge la Piedra Rooder Mar de la tumba amarilla y deposítala en la tumba azul. Ahora toca conseguir la Piedra Rooder Tierra en la tumba roja para trasladarla hasta la amarilla. Finalmente coge la Piedra Rooder Cielo del pedestal y colócala en la tumba roja. Tras resolver el enigma puedes recoger la Brújula de Luz y volver al cementerio. Sitúa las Brújulas en las cruces que hay junto a la puerta de la Fuente y pasa por el símbolo que ha surgido. Aparecerás en una caverna. Cruza el puente, pasa a la siguiente cueva y tendrá lugar una secuencia. Coge la Flecha Rooder Vieja y ve hacia el puente. Atraviésalo a toda velocidad para no caer al vacío. Al regresar al cementerio te enfrentarás por última vez a **Chopper**. Esquiva sus lanzamientos de hacha. Por lo demás, sigue el mismo procedimiento que con los dos asesinos en serie anteriores. Cuando termine el combate ve hacia la zona de las columnas para recibir el agradecimiento de los espíritus.

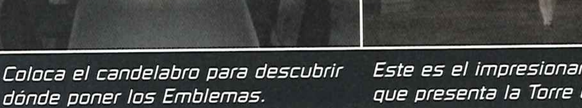
EL HOSPITAL, LA ACTUALIDAD

Una larga secuencia termina con **Dennis** y **Alyssa** en un bosque. Pasa por el túnel y llegarás a la ciudad. Una secuencia más y **Alyssa** se encontrará sola en el hospital. De la mesilla entre las camas toma la Foto de la Madre. En el suelo hay una carta de **Dennis** a su hermana **Linda**. Después, abandona la sala y en el mostrador de recepción coge la Llave etiquetada A. En esta sala hay un cadáver sobre una camilla al que tienes que dar la Foto de la Madre. Regresa a la habitación anterior y sal por la puerta trasera. Aquí sólo puedes subir las escaleras. La primera puerta da a los servicios, en uno de los cuales puedes esconderte. La segunda conduce a una habitación con un hueco en la pared. Agáchate para pasar a la otra sala y recoge el Espejo Antiguo. En el armario hay un objeto que por ahora no puedes coger. Regresa al pasillo y verás una secuencia. Cuando termine utiliza el Espejo Antiguo en el de la pared y aparecerás en otra zona del hospital. Entra por la primera puerta a la derecha. Toma el Formulario de Alta de la silla. Vuelve al pasillo y entra en la habitación de enfrente. Pasa por el hueco en la pared y rocía el armario con Agua Bendita para coger Agua de Lavanda. Después, regresa al pasillo y baja por las escaleras. En unos sillones hay una Foto de un Niño. Ahora entra en los servicios, hay uno para esconderse, y busca en el lavabo para encontrar la Llave etiquetada C. Dirígete de nuevo hacia el espejo y pasa al otro lado. Entra por la primera puerta a la izquierda. Dale el









Coloca el candelabro para descubrir dónde poner los Emblemas.

Este es el impresionante aspecto que presenta la Torre del Reloj.

Cuando llegue a la esfera del reloj, Alyssa estará muy cerca del final.

Formulario de Alta al cadáver. Después visita la habitación en la que no podías abrir el armario y coge la Llave etiquetada B. Baja las escaleras y dirígete hacia la habitación donde desapareció **Dennis**. Entrega la foto del niño al cadáver de la enfermera. Vuelve a subir y con las Llaves etiquetadas podrás abrir la puerta con tres cerraduras. Activa el Portal y **Alyssa** será transportada a un nuevo escenario.

EL CASTILLO BURROUGHS

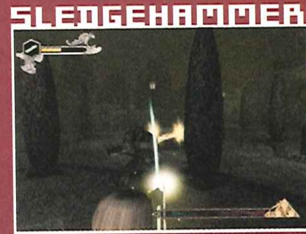
Avanza hasta que tenga lugar una secuencia. Después recoge las notas que ha dejado el hombre y Agua de Lavanda. Nada más pasar la puerta hay una Fuente León. Finalmente entra al castillo. Inspecciona la sala para recoger todas las Flechas. Cuando hayas limpiado la estancia entra por la puerta más alejada de la izquierda. Sube el primer tramo de escaleras y espera a que aparezca **Scissorman** para rociarle con Agua Bendita. Después sube por la siguiente sección de escaleras hacia el Punto de Evasión. Ahora inspecciona el cadáver. Es hora de regresar a la sala de las estatuas y entrar por la puerta de la derecha. Sube la escaleras y accede al exterior por la apertura. **Alyssa** avanzará pegada a la pared. Cuando llegues al siguiente ventanal no intentes abrir la puerta, continúa avanzando por la siguiente apertura en la pared. Llegarás a una zona con unos barrotes por la que puedes pasar a la cocina. Dentro hay un Punto de Evasión, el horno. Apaga las llamas utilizando las cenizas e inspecciona la chimenea para encontrar el Emblema A. Sal de la cocina por la puerta. La siguiente sala es el comedor. Aquí puedes grabar y rellenar la botella con Agua Bendita. Después, coloca el candelabro junto al jarrón y el diario para descubrir dónde colocar el Emblema A. Sal del comedor por la otra puerta para llegar a la biblioteca. Toma las Notas de **Dick** y Agua de Lavanda. Hay una segunda puerta que conduce a un balcón. Aquí, sal por el ventanal para avanzar pegada a la pared. Un conducto lleva a un sitio oculto de la biblioteca donde puedes coger el Emblema N. Regresa al comedor y coloca el Emblema en la segunda estatua para revelar una puerta detrás de un cuadro. Sigue este nuevo pasillo y tras pasar por una sala llena de armaduras llegarás a una estancia con un retrato de **Lord Burroughs**. Debajo están el Emblema D y el cuarto Libro de Entes. Ahora verás una secuencia. Cuando termine, examina la pantalla del proyector y pulsa el interruptor. Sitúa el Emblema D en el pedestal que acaba de surgir del suelo. La puerta se abrirá pero, en el pasillo, las armaduras habrán cobrado vida. Apréndete el patrón para pasar sin recibir un golpe, que eliminaría a **Alyssa** del juego. Utiliza las Damas de Hierro para descender a las mazmorras y abrir las puertas. La Dama de Hierro al fondo frente a la puerta, te conducirá a una celda que tiene una palanca. Ésta levanta una serie de placas de piedra, tienes que correr a toda velocidad para llegar hasta la última puerta. Cuando consigas pasar por ella verás una secuencia con **Dennis**. Después **Alyssa** aparecerá en otro lugar. Recoge el quinto Libro de Entes. Al salir por la puerta regresarás a la mansión **Hamilton**. En la estantería izquierda frente al escritorio, junto a la pared, hay unos Dibujos de **Alyssa** (insiste hasta que aparezcan). Al examinarlos se abrirá un hueco. Sube por la escalerilla, conduce a la sala con el retrato de **Lord Burroughs**. Una nueva secuencia y después tendrás que dirigir tus pasos otra vez a la mazmorra donde los psicópatas están torturando a **Dennis**. Cuando finalmente llegues allí llegará el enfrentamiento con **Scissorman** y **Scissorwoman**. Primero combatirás con la mujer. El principal problema será su poder de teletransportación que hace muy difícil apuntar. Así que será mejor no gastar Flechas especiales. Ten cuidado cuando lanza el ataque tornado, sitúate en el extremo opuesto de la sala para esquivarlo. Después llega **Scissorman**. Éste es un poco más complicado. Aprovecha cuando recarga para lanzarle un ataque de largo alcance con el fin de encadenarle y atacarle con un devastador flechazo.

LA TORRE DEL RELOJ

Una vez termines con los dos psicópatas, **Alyssa** aparecerá en la gigantesca escalera de caracol de la Torre del Reloj. Sube hasta que la chica llegue a una sala llena de engranajes. Coge la Flecha Atadora. Agáchate para pasar bajo los engranajes hasta alcanzar una puerta que conduce al exterior. Toma una Flecha Repelente y deslízate bajo el hueco de la estatua. Regresa bajo la esfera del reloj y tira de la palanca roja. Ahora sube por la escalerilla. Llegarás a una estancia con el último diario para grabar partida de todo el juego. Después ve siguiendo los diferentes engranajes y cuando llegues al último intenta subirte en el que está en vertical, **Alyssa** subirá al tejado de la torre para enfrentarse al último asesino de su aventura, **Lord Burroughs**. No te acerques a él, sus ataques tienen bastante alcance. También tiene un ataque especial, cuando emita un grito esquiva la esfera porque de otra manera **Alyssa** quedará encadenada. Si consigue hacerlo tres veces el juego habrá terminado. También lanza una masa roja que paraliza a la chica. La mejor estrategia es estar justo enfrente de él durante todo el combate y con la mayor distancia posible. Tras haber perdido una buena parte de su barra de energía, comenzará a lanzar tres bolas en lugar de una. ▮

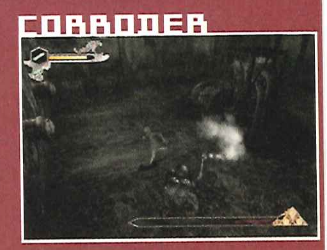
JEFES

SLEDGEHAMMER



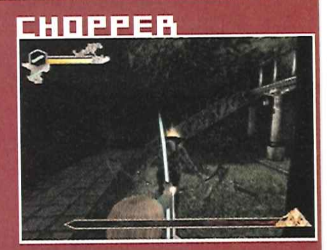
Evita sus martillazos al suelo agachándote con el botón Círculo. El resto del combate es pan comido.

CORRODER



No te acerques mucho o el ácido te alcanzará. Ten en cuenta que también lanza ataques a distancia.

CHOPPER



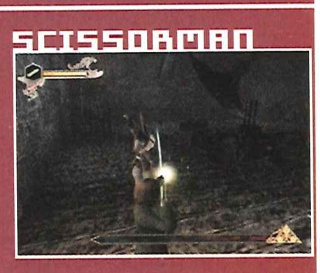
El único problema de este enemigo reside en su lanzamiento de hachas. Agáchate y será tuyo.

SCISSORWOMAN



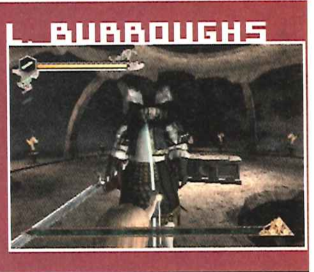
Hay que tener paciencia con su poder para teletransportarse, pero tiene poca energía.

SCISSORMAN



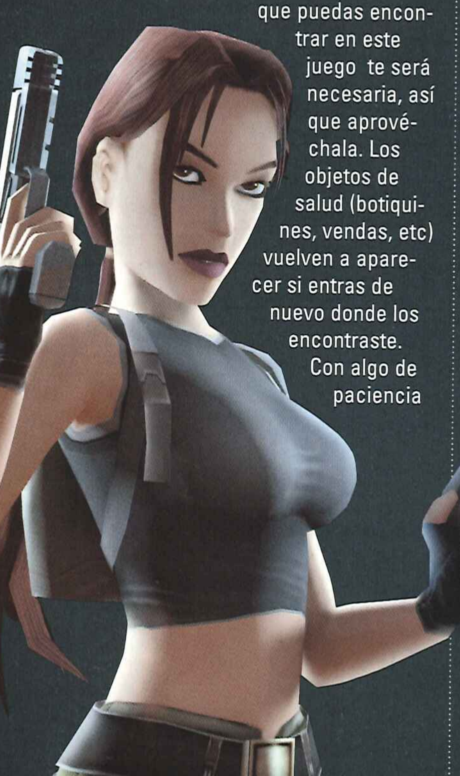
Recarga el arco mientras él hace lo mismo para lanzarte un ataque a larga distancia, y le vencerás.

L. BURROUGHS



Un hueso duro de roer. Mantén la distancia y aprovecha los tiempos muertos y las Flechas especiales.

TOMB RAIDER
EL ÁNGEL DE LA OSCURDAD



Objetos infinitos
Esto en realidad no es un truco. Se trata más bien de un olvido de los programadores que puedes utilizar en tu propio beneficio. Toda la ayuda que puedas encontrar en este juego te será necesaria, así que aprovéchala. Los objetos de salud (botiquines, vendas, etc) vuelven a aparecer si entras de nuevo donde los encontraste. Con algo de paciencia conseguirás tener el inventario a rebosar.

Sin problemas de aire
Uno de los mayores problemas que te encontrarás a la hora de jugar a este título son las fases acuáticas. Si quieres que la cantidad de tiempo que **Lara** puede aguantar debajo del agua no sea un problema, graba la partida cuando te quede poco aire. Al cargarla, aparecerás en el mismo lugar pero con la barra de aire al máximo.

Movimientos de Lara
Algunos de los clásicos movimientos de **Lara**, que no se encuentran detallados en el manual del juego, siguen presentes. Si tras colgarte de un saliente subes a él con el botón de andar presionado, **Lara** hará una espectacular acrobacia Para realizar el salto del ángel, mantén presionado el botón de andar, pulsa hacia adelante en el *stick* analógico y acto seguido presiona el botón de salto.

BLACK AND BRUISED

Todos los púgiles
Selecciona la opción de trucos en el menú del juego. Después introduce *Start*, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, R1, R1, Cuadrado, Círculo, X, *Start*.

Invencibilidad
Selecciona la opción de trucos en el menú del juego. Después introduce *Start*, X, X, Círculo, Círculo, R1, R1, Cuadrado, Cuadrado, *Start*.

Modo Turbo
Selecciona la opción de trucos en el menú del juego. Después introduce *Start*, R1 (10 veces), *Start*.

Power-ups
Selecciona la opción de trucos en el menú del juego. Después introduce *Start*, X, Círculo, X, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, *Start*.

Modo Conversación
Selecciona la opción de trucos en el menú del juego. Después introduce *Start*, R1, X, Círculo, Cuadrado, R1, R1, R1, *Start*.



Torneo Intercontinental
Selecciona la opción de trucos en el menú del juego. Después introduce *Start*, X, X, X, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, *Start*.



GUILTY GEAR X2

Luchar contra los oponentes en versión SP
Mantén presionado L1 al seleccionar la modalidad *Arcade* o M.O.M.

Luchar contra los oponentes en versión EX
Mantén presionado L2 al seleccionar la modalidad *Arcade* o M.O.M.

Luchar contra los oponentes en versión EX y SP
Mantén presionado L1 y L2 al seleccionar la modalidad *Arcade* o M.O.M.





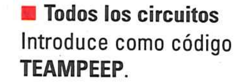
Barra de tensión infinita
Presiona *Start* antes de elegir a tu luchador en la pantalla de selección de personaje.

Luchar con un luchador SP
Derrota al luchador de esta versión que quieras y antes de seleccionarle mantén pulsado L1.

GRAND PRIX CHALLENGE



Modo de trucos
Para poder introducir los siguientes trucos, debes conseguir la vuelta más rápida en cualquiera de los circuitos del juego y, a continuación, poner cualquiera de los códigos que a continuación te revelamos.



Todos los circuitos
Introduce como código **TEAMPEEP**.

Todos los desafíos del Grand Prix
Introduce **IMHRACING** como código.

Todos los niveles de dificultad
Introduce **REDJOCKS** como código.





CONCURSO
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS aDeSe +18

DISTRIBUIDO POR: PROEIN www.proein.com

ACTIVISION. id

Proein y **PlayStation 2 Revista Oficial** te sitúan en primera línea de la Segunda Guerra Mundial para combatir a las tropas de Hitler. Si quieres conseguir uno de los 20 premios de este concurso, compuestos por 1 Return To Castle Wolfenstein: O.R. para PlayStation 2 y 1 camiseta, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 19 de agosto.

¿Qué otro famoso shooter en primera persona creó id Software?

A) Doom **B**) Gun Survivor **C**) Manic Miner

CONCURSO WOLFENSTEIN

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **wolf, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5354 el siguiente mensaje: **wolf A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de agosto.



Splinter Cell 2

Hola, me llamo **Juan** y soy un fan de vuestra revista. Me gustaría que me contestárais a unas preguntas:

1.- ¿Se sabe algo sobre una segunda parte de *Splinter Cell*?

2.- Tengo el *Medal Of Honor Frontline* y me gustaría saber si va a salir una segunda parte de este juego.

3.- He oído que van a sacar un juego sobre la conocida serie de TV *CSI*. ¿Para cuándo podría llegar ese juego?

4.- Si han sacado juegos de *Spider-Man* y *Superman*, ¿sacarán uno de *Batman*?

Juan Bonet, vía e-mail.

1.- La buena noticia es que sí. Se llamará *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, tendrá posibilidades *On-line* (como juego cooperativo) y su desarrollo será más cinematográfico que el de la primera entrega. La mala noticia es que por ahora es exclusivo para Xbox.

2.- EA-Los Ángeles está completando el desarrollo de *MOH: Rising Sun*, la nueva entrega de la saga.

3.- En abril se lanzó en EE.UU. la versión PC del juego, así que no tardará mucho en aparecer para PS2.

4.- Actualmente encontrarás *Batman Vengeance* y *Batman: Dark Tomorrow* para PS2. En el futuro, Ubi lanzará Batman: Rise Of Sin Tzu.

La nueva PSX

Hola, me llamo **Fran** y como no quisiera andarme con rodeos porque ya sabéis que sois los mejores iré al grano:

1.- ¿Cúanto cuesta la bolsa de viaje para la **PlayStation 2**?

2.- ¿La **PSX** llegará a superar en potencia a la actual **PS2**?

3.- Para vosotros, ¿qué juego me recomendáis: *Primal* o *The Mark Of Kri*?

4.- ¿Para cuándo *FFXI* en **Europa**?

5.- Al comprar *SOCOM*, ¿incluye todo lo necesario para poder jugar *On-line* o es necesario comprar algo más aparte?

6.- Se podrá jugar *On-line* mediante otra compañía que no sea Terra? Y en caso afirmativo, ¿podré jugar mediante Eres-Mas?

7.- ¿Qué velocidad será la mínima para jugar sin ralentizaciones? No se puede jugar sin ADSL, ¿verdad?

Fran, vía e-mail.

1.- 30 Euros es el precio aproximado de venta al público de la bolsa de transporte.

2.- (Suponemos que te refieres al nuevo «set-top box» de Sony); en principio, el *hardware* dedicado a juegos que incluye la máquina será idéntico al de PS2. Técnicamente no superará en ningún detalle a la actual configuración de PS2.

3.- *Primal* tiene una estética más adulta, un desarrollo algo más «oscuro» y es más largo que *The Mark Of Kri*, que une una estética de dibujos animados a un concepto de juego muy adulto. *Primal* es ligeramente más largo y, gráficamente, más impresionante que el título creado por SCEA.

4.- Aún seguimos esperando a que Square Europa se decida a lanzar el esperado *FFXI* en nuestro continente. No hay nada confirmado por ahora.

5.- En principio, necesitarás, además de *SOCOM*, el adaptador de banda ancha y, lógicamente una conexión ADSL o cable.

6.- Claro. Cualquier proveedor que ofrezca una conexión de banda ancha puede servir para conectar nuestra PS2 a Internet.

7.- Todos los títulos aparecidos hasta la fecha en España con posibilidades *On-line* requieren una conexión de banda ancha. De hecho, ni siquiera se comercializa un módem para PS2 preparado para conectar la consola a Internet a través de una línea telefónica normal.

Gran Turismo 4

Hola me llamo **Dani** y me gustaría que me resolvieseis unas dudas. Aquí van:

1.- ¿En *SOCOM* se podrá jugar con el *Headset* en el modo para un jugador?

2-¿Sabéis cuando saldrá *GT4*?

3-¿Se sabe algo del juego *The Fast And The Furious*?

4-¿Merece la pena *Eye Toy*?

5- He oído que va a salir *Mafia* para **PS2**, ¿es verdad?

Dani, vía e-mail.

1.- Claro. No es indispensable, pero le añade al juego una nueva dimensión de interactividad. Podrás comunicarte con tus compañeros de equipo «virtuales» a través de pequeños comandos que un sofisticado sistema de reconocimiento de voz transforma en órdenes. Los mensajes de radio tanto de la central como de los compañeros también llegan a través del *Headset*.

2.- Polyphony planea lanzarlo en Japón a principios de 2004. Teniendo en cuenta la importancia del juego, suponemos que en menos de 4 ó 5 meses lo tendremos en España.

3.- Genki está a cargo de su desarrollo. El juego permitirá seleccionar entre diferentes vehículos de las dos entregas cinematográficas y su desarrollo será similar al de *Midnight Club II*, pero sólo en LA.

4.- Por supuesto que merece la pena. *Eye Toy* es el título más original que ha aparecido para PS2 desde su aparición en el año 2000. Sustituye el control a través del *DualShock 2* por los gestos y la mímica frente a una pequeña cámara y es el título más divertido e indicado para jugar en compañía.

5.- Un año después de aparecer en PC, este GTA ambientado en los años 30 y en pleno apogeo de la mafia neoyorquina, está a punto de ponerse a la venta en EE.UU. para PS2 de mano de Illusion Softworks.

NBA Live vs NBA 2K3

Es mi primera consulta y, ya que os hago unas preguntas, os quería dar las gracias y la enhorabuena por la revista:

1.- ¿Va a salir *Wolfenstein* o *Medal Of Honor* en versión *On-line*?

2.- ¿Cuál de los dos en versión básica es mejor?

3.- He oído hablar de *Commandos 3*, ¿va a salir pronto o es sólo un rumor?

4.- Últimamente están saliendo bastantes juegos de deportes, ¿va a salir algún juego de balonmano?

5.- ¿Qué juego me recomendáis: *NBA Live 2003* o *NBA 2K3*?

Marcos «S.A.», vía e-mail.

1.- En ninguno de los dos títulos se ofrecerán posibilidades *On-line*. Lo más parecido que encontrarás es la versión Xbox de *Wolfenstein*, con juego a través de Xbox Live.

2.- *Wolfenstein* es más largo que el título de EA Games y está respaldado por la experiencia de id Software, creadores del género. *Medal Of Honor* presenta una impecable y cinematográfica puesta en escena, un *engine* 3D insuperable y

añade algún que otro nuevo elemento al género *shoot'em-up*.
3.- Pyro Studios está ultimando los detalles de la tercera entrega para PC de su exitosa saga; aunque aún no hay nada confirmado, parece muy posible que, tras la versión PC, el título sea versionado a las consolas de última generación (al igual que ocurrió con *Commandos 2*)
4.- No parece muy probable, pero después de ver títulos como *Street Soccer* o *Pro Beach Soccer*, todo es posible.
5.- Como suele ocurrir, el título creado por EA Games posee las licencias de todos los jugadores (incluido, desde hace varios años, Michael Jordan) y los *rosters* más actualizados, mientras que el juego de Sega, *NBA 2k3*, supera ligeramente a *NBA Live 2003* en jugabilidad y control.

Nuevo R.E. para PlayStation 2

Hola me llamo **José Manuel** y quiero preguntaros algo:
1.- ¿Va a salir *Splinter Cell* en serie *Platinum*?
2.- ¿Saldrá algún juego nuevo de la saga *Resident Evil* para **PlayStation 2**?
3.- ¿Qué se sabe de *Metal Gear Solid 3*?
José Manuel, vía e-mail.

1.- Es muy probable que un gran juego como *Splinter Cell* llegue a la serie *Platinum*, pero tendrás que esperar como mínimo ocho meses para comprobarlo.
2.- Poco después de terminar el verano, Capcom lanzará al fin *Resident Evil Outbreak*, la esperada entrega On-line de la famosa saga de *Survival Horror*.
3.- La aventura tiene lugar en 1960 y parece ser que el protagonista, en ésta ocasión, será Big Boss; archi-enemigo de Solid Snake desde los tiempos del primer *Metal Gear* aparecido para MSX.

Volante GT Force de Logitech

¡¡¡Hola!!! Tan sólo tengo una pregunta:
1.- ¿Podríais decirme las diferencias (si las hay o son significativas) entre los volantes para **PlayStation 2** *GT Force* y *Logitech Driving Force*?
ROUBAIX, vía e-mail.

1.- Técnicamente no hay ninguna diferencia. Ambos volantes están creados por Logitech y la única diferencia radica en los pequeños detalles en color azul de la versión *GT Force*, ya que la otra está destinada al mercado de PC. La circuitería y conectividad (USB) es exactamente la misma.

Tony Hawk's Pro Skater 5

Hola, me llamo **Aitor** y soy un apasionado de *Tony Hawk's Pro Skater*.
1.- Me preguntaba si van a sacar la quinta entrega este año.
2.- También quería saber si *BMX XXX* está bien.
3.- Me gustaría que me dijerais si creéis que merece la pena comprarse el *GTA3*.
Aitor, vía e-mail.

1.- Antes de final de año podrás disfrutar con *Tony Hawk's Underground*. En esta ocasión, el título protagonizado por el más famoso *skater* de la historia pertenece más al género de la aventura que al deportivo e incluye algún que otro detalle que acerca su desarrollo al del conocido *GTA3*.
2.- *BMX XXX* es la continuación de la saga *Dave Mirra* de Acclaim (aunque sin *Dave*). Posee un desternillante desarrollo y un contenido algo subidito de tono.
3.- Hay pocos títulos en el mercado tan jugables, adictivos y divertidos como *GTA3* y *GTA: Vice City*.

¡PONTE LAS PILAS!



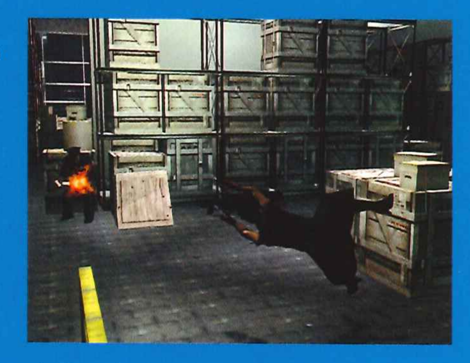
Al fin, nuestra querida **PlayStation 2** se conecta a **Internet** y permite el juego *On-line* a través de banda ancha. Títulos actuales como *SOCOM* o *Midnight Club II* y futuros lanzamientos de la talla de *Syphon Filter: Omega Strain* garantizan a la máquina de **Sony** un próspero futuro en la red.

Los desalmados creadores del dispositivo *Xploder*, para introducir trucos en los juegos de **PS2**, ya han confirmado que son los únicos capaces de hacerlo con los títulos *On-line*. Si **Sony** no controla este tipo de acciones con sus juegos, es posible que la diversión *On-line* acabe antes de lo esperado.

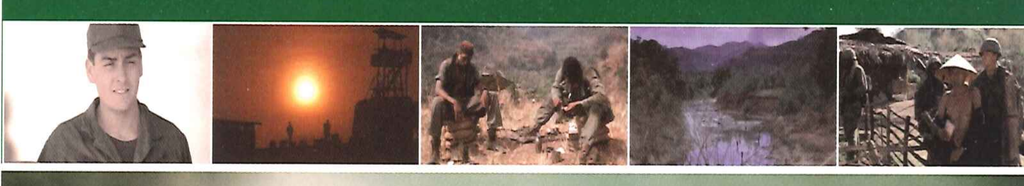


LA CARTA DEL MES

Soy un fanático de la trilogía *The Matrix* y, francamente, el juego no me ha defraudado. He leído muchos comentarios de todo tipo sobre el juego; que si es muy fácil, que no está a la altura de la película... La verdad es que dudé antes de comprarlo debido a las duras críticas que había leído, pero la *review* de vuestra revista me animó bastante. Después de pasarme el juego con los dos personajes, sigo sin comprender en qué se basan para decir que este juego no es bueno. Reconozco que controlar todos los movimientos no es del todo fácil al principio pero una vez que te haces con ellos no puedes parar de dar puñetazos y saltar por las paredes con el *Foco*. En este sentido, respeta al máximo la esencia



de las películas pero sin limitarse a repetir sus escenas fase por fase. No entiendo que se hable mal de este título cuando tiene un apartado gráfico impecable, una amplia libertad de movimientos y la posibilidad de hacer casi todo lo que hacen **Neo** y compañía en la película. Si ***Enter The Matrix*** es una mala adaptación (en este caso, complemento) de una esperada película como *Matrix Reloaded*, me gustaría que alguien mencionase una sola adaptación a videojuego de un filme que tuviese al menos la mitad de calidad que el juego de **Shiny**, que captase la esencia de la película en la que se basa de una forma tan fiel como lo hace ***ETM***... Y no me vale *GoldenEye*, que salió dos años después de estrenarse la película. Aunque lo que sí se echa en falta es el doblaje al castellano, oír a los personajes con las voces de la película hubiese sido una auténtica gozada. Si algún aficionado a las películas de *The Matrix* está leyendo ésto, que no se deje llevar por las opiniones de los demás. ***Enter The Matrix*** es un grandísimo juego y plasma la esencia del filme de los **Wachowski** a la perfección.
Seraph, vía e-mail.



PLATOON

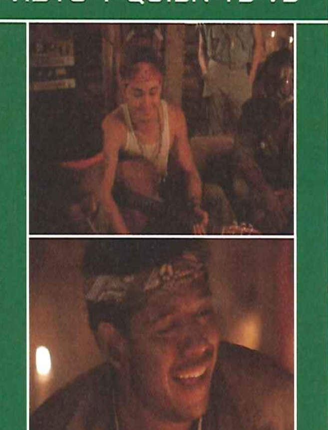


Stone y la lucha interna del soldado de infantería

Oliver Stone le brindó a Tom Berenger la oportunidad de representar el mejor papel de su carrera.

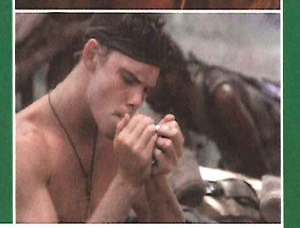


QUIEN TE HA VISTO Y QUIEN TE VE



Johnny Depp pasa de puntillas como secundario del pelotón sin hacer sospechar lo que le llegaría años después.

Forest Whitaker ya da muestras de que a pesar de un físico difícil sabe adaptarse a cualquier circunstancia y papel.



El hermano de Matt Dillon, Kevin, comenzó en el cine con categoría, sin embargo su trayectoria se ha diluido con el paso del tiempo.



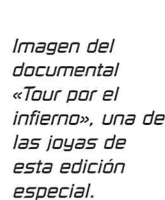
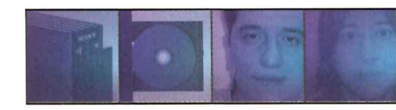


Imagen del documental «Tour por el infierno», una de las joyas de esta edición especial.

Platoon no sólo significó el definitivo despegue internacional del director **Oliver Stone**, sino que en 1986 supuso una oportunidad interpretativa para sus jóvenes actores, y otros no tan jóvenes. **Charlie Sheen** repetiría un año después en *Wall Street* con **Stone** y estas dos colaboraciones con el que fuera guionista del *Expreso De Medianoche* (**Alan Parker**, 1978) son sin duda lo mejor del descarriado hijo de **Martin Sheen**. Curiosamente lo mejor del progenitor de **Charlie** también fue una historia de la guerra de Vietnam: *Apocalypse Now* (**F. Ford Coppola**, 1975). Para **Willen Dafoe** y **Tom Berenger** la historia después de *Platoon* fue distinta. Ambos fueron nominados al Oscar y mientras **Dafoe** ha conseguido papeles dispares, **Berenger** parece no haber confirmado todo su potencial cinematográfico. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■□
  Esta edición especial cuenta con un documental que vuelve a meter el dedo en la llaga con respecto al conflicto de la guerra de **Vietnam**. Quizá, dentro de 20 años se hable de la guerra de **Irak**...
- **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
  Idiomas: castellano e inglés Dolby Digital 5.1.
  Subtítulos: castellano, inglés, portugués, francés, italiano, etc.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox Home Entertainment**
- **PRECIO:** 24.01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■■
  Fox continúa rescatando, limpiando y ofreciendo a buen precio grandes películas bélicas. Esta vez es una producción que cuenta como base con la experiencia personal del propio **Stone** en **Vietnam** donde luchó de 1967 a 1968 y donde con anterioridad había estado dando clases de inglés. **Vietnam** le marcó sin duda, y queda patente en su filmografía: *Entre El Cielo y La tierra* (1990), *Nacido El 4 De Julio* (1989), etc.

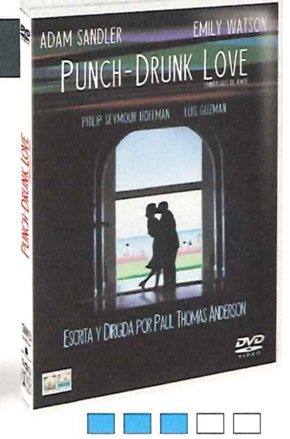




por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>

Punch-Drunk Love

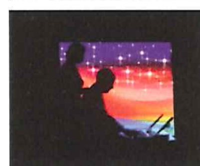




Cuando **Paul Thomas Anderson**, el genio responsable de *Magnolia* y *Boogie Nights*, anunció que su siguiente filme iba a estar protagonizado por **Adam Sandler**, más de un cinéfilo se echó a temblar. Nadie podía imaginar que tras esa facha de comicastro del *Saturday Night Live* se escondía un fantástico actor, capaz de dar vida a un personaje atormentado, sometido por siete crueles hermanas. **Emily Watson** encarna a la mujer que enamora y rescata a **Sandler** de su terrible vida en esta inclasificable película, en la línea de las anteriores creaciones de **Anderson**. Por cierto, ***Punch-Drunk Love*** le proporcionó la Palma de Oro al mejor director en el último festival de **Cannes**. **B.S.**



El DVD extra incorpora dos escenas inéditas...



...y una peculiar galería de arte.



Lo mejor de todo, el anuncio de televisión del Rey de los Colchones.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Tan singulares como el argumento de la película, los extras de ***Punch-Drunk Love*** (reunidos en un DVD extra) incluyen dos secuencias inéditas, un montaje con secuencias alternativas (titulado *Blossoms And Blood*), trailer de cine, galerías de arte y un anuncio del Rey de los Colchones (el personaje interpretado por **Philip Seymor Hoffman**).

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés y francés (todos en 5.1 EX).
Subtítulos: castellano, inglés, francés y árabe.

TIPO DE DVD: 1 DVD9 + 1 DVD 5

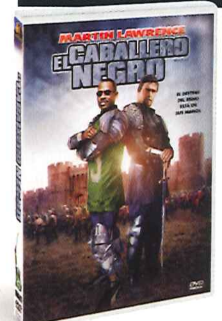
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN:
Punch-Drunk Love desconcertará a los *fans* de **Sandler**, pero hará las delicias de aquellos que disfrutaron con sus obras anteriores, aunque esta nueva película es más modesta. Y por supuesto, cuenta con la aparición de los dos actores fetiche de **P.T. Anderson**, **Philip Seymour Hoffman** y **Luis Guzmán**. Eso sí, después de ver el exhaustivo documental que acompañaba a *Magnolia* se echa en falta aquí algo parecido.



NOVEDADES

El Caballero Negro



Martin Lawrence aspira a convertirse en un nuevo **Eddie Murphy** con permiso de **Will Smith**. En esta ocasión con una comedieta de humor televisivo inspirada en la novela de **Mark Twain**, *Un Yanki En La Corte Del Rey Arturo*. Chistes fáciles con reivindicaciones raciales que tanto gustan a los norteamericanos. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
A pesar de lo poco sorprendente del argumento los extras merecían buena puntuación gracias a las «patochadas» de Martin que dan mucho de sí.

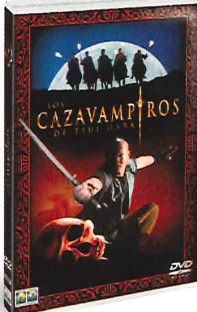
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, inglés (ambos en 5.1).
Subtítulos: español, inglés.

- TIPO DE DVD: DVD 9

- COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** PVP: 24.01 E.

- VALORACIÓN: ■■■□□
Los consumidores de DVD están acostumbrados a las comedias *made in USA*. No obstante se agradece que esta vez un cómico nacido de la televisión yanqui no incurra en un típico papel de policía listillo, ladronzuelo con escrúpulos o gángster simpático que dispara balas de gominola para hacer las delicias de los devoradores de palomitas del mundo occidental.

Cazavampiros de Tsui Hark



Tsui Hark produjo algunos de los primeros éxitos de **John Woo**, como *A Better Tomorrow* y la mítica *Una Historia China De Fantasmas*. Por desgracia, esta fábula sobre vampiros chinos no alcanza ni de lejos la calidad de estas dos películas. No da miedo y las peleas son de risa. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Es triste, pero lo más notable de este DVD es el trailer de *Cowboy Bebop: La Película*. Junto a él, el trailer original de ***Cazavampiros*** y el de *En La Oscuridad*.

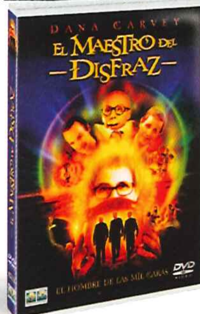
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, cantonés (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, portugues, etc.

- TIPO DE DVD: DVD 5

- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** PVP: 24.01 E

- VALORACIÓN: ■□□□□
Más valdría rescatar cualquier entrega de *Una Historia China De Fantasmas* que editar un título tan flojo como éste, que no contentará ni a los *fans* de las artes marciales ni a los amantes del terror. La trama es aburrida, los efectos especiales tercermundistas... Cualquiera de los DVD de **Jackie Chan** editados por **Columbia** es más atractivo.

El Maestro Del Disfraz



El poco agraciado **Dana Carvey**, famoso en **España** por hacer pareja con **Mike Myers** en *El Mundo De Wayne*, firma una historieta que trata hacer de reír pero que se queda algo infantil. La excusa de un personaje que tiene un don con eso de disfrazarse, sirve para que **Carvey** llegue a imitar al mismo **G. Bush. I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Aunque no hablemos de una comedia desternillante, lo cierto es que en cuestión de extras no faltan detalles: desde secuencias inéditas, *Making Of* y videoclip.

- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, inglés e italiano (D.D 5.1).
Subtítulos: español, inglés e italiano.

- TIPO DE DVD: DVD 9

- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HE** PVP: 24.01 E.

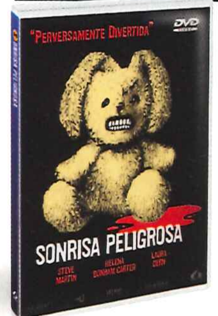
- VALORACIÓN: ■■■□□
El protagonista de la serie Hotel, **James Brolin**, interpreta al padre de **Carvey** y se atreve a hacer un chiste con su mujer **Barbra Streisand**; quizá, si se está atento, el guiño más agudo de la película. Lo mejor es que es corta y colorista lo que hace que los disfraces no resulten demasiado pesados. En resumen un *Mortadelo* italoamericano con algún golpe demasiado localista.



¡La Pantera Rosa en DVD!

20th Century Fox Home Video prepara todo un bombazo para el mes de septiembre: las cinco películas de *La Pantera Rosa*, reunidas en un lujoso *Digipack* ilustrado a lo años 60. *La Pantera Rosa, El Nuevo Caso Del Inspector Closeau, La Pantera Rosa Ataca De Nuevo, La Venganza De La Pantera Rosa* y *Tras La Pista De La Pantera Rosa*. Lo mejor del maestro **Blake Edwards**, protagonizadas por el genial **Peter Sellers** y acompañadas de un sexto DVD cargado de extras.

Sonrisa Peligrosa



Steve Martin da vida a un dentista seducido por la *femme fatale* **Helena Bonham Carter** en esta negrísima comedia, cercana al *thriller*, que cuenta con un magnífico plantel de secundarios (**Laura Dern**, **Elias Koteas** y **Scott Caan**). Su sorprendente desenlace te dejará sin palabras. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Making Of, Storyboards, secuencias inéditas, el documental *Mordido: Introducción A La Odontología Forense*, biofilmografías, trailer y fichas técnicas.

- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés (ambos en 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés.

- TIPO DE DVD: DVD 9

- COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** PVP: 24.01 E

- VALORACIÓN: ■■■□□
Sorprende ver a **Steve Martin** protagonizar una película tan oscura, tras años de comedias familiares. El culpable, **David Atkins**, fue también el guionista responsable de aquella rareza llamada *El Sueño De Arizona*, donde **Emir Kusturica** dirigió a **J. Depp** y **J. Lewis**. ***Sonrisa Peligrosa*** (conocida en **EE.UU.** como *Novocaine*) resulta bastante más asequible y es ciertamente más divertida.

El Mundo Está Loco, Loco...



Stanley Kramer quiso homenajear el cine cómico de la mejor forma posible, con una comedia de proporciones gigantescas. **Spencer Tracy** capitanea un reparto insuperable con verdaderos ases del humor de la talla de **S. Caesar**, **P. Silvers** o **T. Thomas**. Una gran obra maestra. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
¿Cómo es posible que la edicion de Zona 2 (la nuestra) sólo incluye el trailer, cuando la de Zona 1 (**USA**) ofrece un documental y escenas extendidas?

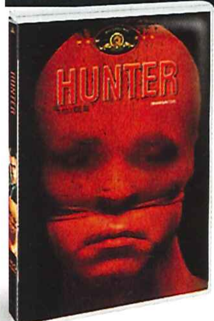
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano (mono), inglés y alemán (5.1).
Subtítulos: español, inglés, alemán, etc.

- TIPO DE DVD: DVD 9

- COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** PVP: 18 E.

- VALORACIÓN: ■■■■□
Incluso en una edición tan rácana en extras como ésta (en comparación con la edición **USA**), El ***Mundo Está Loco, Loco, Loco*** sigue siendo un DVD indispensable para cualquier amante del cine. La épica persecución, en busca del dinero enterrado por **Jimmy Durante**, da pie a *gags* que no olvidarás en toda tu vida, y todo ello en un glorioso *scope* que las televisiones jamás han respetado.

Manhunter



Antes de la exitosa serie *C.S.I.* que ha visto incluso cómo la secuela cinematográfica de *Los Ángeles De Charlie* le dedicaba una parodia, el actor **William Petersen** (Grissom) protagonizó esta primera adaptación cinematográfica de la novela de **Thomas Harris** *El Dragón Rojo* con Hannibal Lecter. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Tan sólo el trailer original de cine de 1986. Sin embargo, el precio y la oportunidad de comparar esta cinta con el *remake* del año pasado compensa la escasez.

- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés (D.D. 5.1) y español (mono 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés para sordos.

- TIPO DE DVD: DVD 5

- COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** PVP: 18 E.

- VALORACIÓN: ■■■■□
Michael Mann dirige la que en su momento fue una película de suspense y terror al uso como aquel *Henry, Retrato De Un Asesino*. El tiempo haría que **Jonathan Demme** convirtiera unos años después la segunda aventura literaria del doctor Lecter en un clásico cinematográfico que traspasaba la barrera del encasillamiento por género tipo. Después llegaría *Hannibal*.



Capcom y **PlayStation 2 Revista Oficial** te ofrecen la oportunidad de adentrarte en una de las continuaciones más terroríficas de la saga Resident Evil. Si quieres conseguir uno de los 20 premios de este concurso, compuestos por 1 Resident Evil Dead Aim para PlayStation 2 y 1 camiseta, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del 19 de agosto.

¿Cómo se llama el protagonista de Resident Evil Dead Aim?

A) Bruce Mc Gyvern **B**) Harry Sotadas **C**) Frank Calpany

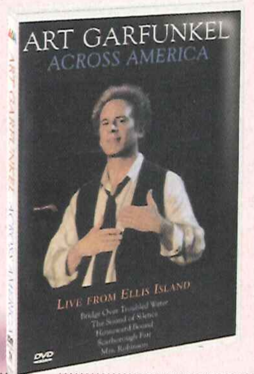
CONCURSO «RESIDENT EVIL»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **evil, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5354 el siguiente mensaje: **evil A.**

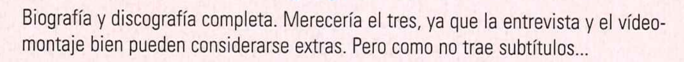
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de agosto.

DVD MÚSICA

Art Garfunkel: «Across America»



Aparentemente inmune al paso de la décadas (continúa vistiendo el mismo chaleco que lucía en los 70, y hasta su alopecia parece haberse detenido mágicamente), el larguirucho de **Simon & Garfunkel** aprovecha el formato DVD para transformar un simple «reportaje de concierto» en la crónica sentimental de un viaje a través de la **América** profunda, que funciona como metáfora de su propia peripecia artística y vital. O, en otras palabras, la inevitable selección de clásicos de **S&G** más algún recuerdo a sus discos en solitario, cuidadosamente entretejido con imágenes cargadas de intención poética, opiniones políticas, citas literarias, anecdotario, recuerdos de sus días con **Paul Simon** y alguna que otra sorpresa. Bien, Artie.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Biografía y discografía completa. Merecería el tres, ya que la entrevista y el vídeo-montaje bien pueden considerarse extras. Pero como no trae subtítulos...

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: Inglés - **Subtítulos:** no - **Sonido:** stereo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

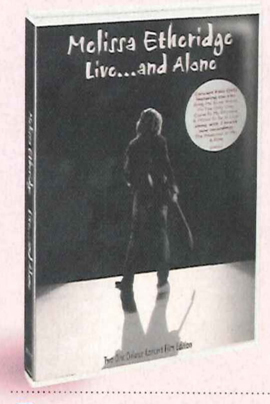
■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN: 

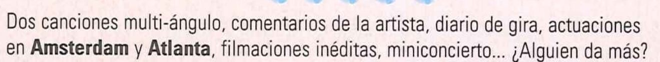
Siempre un poco a la sombra de su expansivo compañero, el «hombre tranquilo» del mítico dúo se desmarca elegantemente de todos los convencionalismos de las grabaciones en directo con un inteligente montaje que enlaza música en vivo, vídeo-creación, entrevista y reportaje casual de forma tan amena como innovadora. Ejemplar.

Con James Taylor y las Torres Gemelas.

Melissa Etheridge: «Live... And Alone»



La impetuosa cantautora norteamericana se enfrenta en solitario a la multitud fanática que abarrota el gigantesco **Kodak Theatre** de **L.A.**, con la única asistencia de su voz, su vistosa colección de guitarras, puntuales aportaciones de piano y armónica (tocados por ella misma, no faltaba más) y, por descontado, sus peculiares maneras escénicas, primas hermanas de los campechanismos del bueno de **Springsteen**. Maneras que, junto con un declarado gusto por la «estética del perdedor», las autopistas, los amores al filo y un indisimulado orgullo de clase trabajadora, evocan, en más de un momento de este largo recital, la muy alargada sombra del héroe de **New Jersey**. Rock americano al cien-to por ciento, en un espectáculo sobrio y honesto.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Dos canciones multi-ángulo, comentarios de la artista, diario de gira, actuaciones en **Amsterdam** y **Atlanta**, filmaciones inéditas, miniconcierto... ¿Alguien da más?

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés - **Subtítulos:** no - **Sonido:** Dolby Digital 5.1 / PCM Stereo

■ TIPO DE DVD: 2X DVD (1X DVD-9 + 1X DVD-5)

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN: 

Poseedora de una enorme popularidad en el mundo anglosajón, la inquieta rubia afronta con una sencillez desarmante su soledad frente a la audiencia: sólo música y palabras. Y todo el protagonismo para las melodías tersas, los estribillos vigorosos y los encendidos textos marca de la casa. Una sola pega: no hay subtítulos. Lo de siempre.



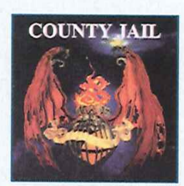
Poses muy al estilo de Bruce Springsteen.

CD'S

County Jail

■ TÍTULO: **County Jail**

■ COMPAÑÍA: **Court House-Munster Records**



Cinco pepinazos del Rock más anfetamínico e hipereléctrico que se ha oído en los últimos tiempos por la Península Ibérica. Notables influencias del *hard*, la psicodelia y la cultura *trash*, muy matizadas por la irrefrenable tendencia del cuarteto a la aceleración suicida y el exceso sónico. Uno de los debuts más corrosivos de la temporada.

Varios

■ TÍTULO: **Festival Sessions Vol.3**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Tercera entrega del que ya es un clásico de los recopilatorios «makineros» pre-estivales. Cuatro CDs virtualmente atiborrados de BPMs para arrasar en las largas noches del «finde», con los habituales apartados estilísticos (*Dance*, *Progressive*, *Trance*, *Mákina*, *Hardcore*) y un buen montón de luminarias del género. Frenesí garantizado.

Fugees

■ TÍTULO: **Four Wheel Dinasty**

■ COMPAÑÍA: **Bittersweet Recordings**

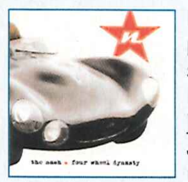


Somero - pero sabroso- repaso a los mejores momentos del primer grupo que consiguió acercar el *Hip-Hop* al gran público. Y sin renunciar a sus esencias: compromiso social, rítmica sincopada, producciones «abracadabrantes» y, sobre todo, la voz telúrica de la súper-estrella **Lauryn Hill**, reinando sobre un cancionero doliente e inflamable.

The Nash

■ TÍTULO: **In My Memory**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Desde **Mallorca**, pero con genuino sabor americano, llega el tercer trabajo de la banda de **John Tirado**, todo un salto cualitativo con respecto a discos anteriores: presentación elegante, sonido espectacular y un puñado de excelentes composiciones que nos emiten directamente a la «creme de la creme»: **The Clash**, **Bowie**, **Costello**...

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.984 CC.
- POTENCIA
  150 CV. (6.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  9,1 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  211 KM/H.
- PESO
  1.275 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  9,6 L/100
  EXTRAURBANO
  5,3 L/100
  MEDIO
  6,9 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.203 MM.
  ALTO: 1.421 MM.
  ANCHO: 1.765 MM.
  MALETERO: 350 L.



PVP-R:
25.500,00 €











La mecánica del nuevo A3 marca una clara revolución respecto al modelo anterior.



A U D I

http://www.audi.es

A3 2.0 FSI

Continuista por fuera y revolucionario por dentro

MOTOR/PRESTACIONES:	7
EQUIPAMIENTO:	7
DISEÑO:	7

El papel que ha jugado en los últimos años el **A3** es incuestionable. Con él se inició un nuevo segmento, el de los compactos de lujo, y tras muchos años de servicio le ha llegado el turno del relevo. El listón se lo había dejado muy alto la primera generación, pero el paso del tiempo estaba ya pasando demasiada factura, acortando tanto las distancias con sus compañeros de grupo que, incluso, un «modesto« **Skoda Fabia** poco tenía que envidiar al **Audi** en aspectos como el comportamiento dinámico. Si lo miramos por fuera, los cambios apenas tienen relevancia. Aunque éstos inciden principalmente en la zaga, con unos grupos ópticos más estrechos que le confieren un aspecto más robusto, la verdad es que las opiniones respecto a su atractivo están divididas. A muchos les gusta más ahora, pero también otros tantos prefieren la versión anterior. A nuestro entender, el nuevo **A3** es más «masculino» y deportivo, y ha perdido un poco el aspecto «glamouroso» y elegante de la anterior entrega, que le hacía mucho más neutro en cuanto a preferencias por parte de ambos sexos. Ahora es más agresivo, dentro de, insistimos, las apenas diferencias con la anterior versión. El interior ofrece pocas novedades, manteniendo el exquisito acabado, con plásticos y materiales de altísima calidad y ofreciendo un aspecto imponente. Gracias al aumento de cotas las plazas traseras han ganado en comodidad (no así el maletero, que mantiene su capacidad). En cuanto a las plazas delanteras, los asientos sujetan mucho más y tienen un diseño más deportivo. El resto insistimos, mantiene las líneas ya conocidas y tan alabadas por sus usuarios. Quizá no hubiera estado de más añadirle algún toque más vistoso en los relojes y el salpicadero, ya que peca de sobriedad tratándose de un coche con un marcado acento juvenil, a pesar de que su comprador, debido a su precio, se sitúe en una edad más madura. Si, como ya hemos dicho, por fuera y en el habitáculo apenas guarda diferencias, la revolución llega cuando llegamos a su mecánica. Para empezar, el bastidor ha sido modificado profundamente, siendo muchísimo más divertido y preciso de conducir, permitiendo velocidades en curva notablemente superiores a la anterior versión, sin perder ni un ápice de sensación de seguridad. Transmite confianza en cualquier terreno y ofrece una agilidad fuera de toda duda. Este bastidor será el que monten los futuros nuevos **Golf**, y por lo que hemos podido experimentar, su comportamiento es magnífico. Respecto a la mecánica, el dos litros de **Audi** monta un motor con tecnología **FSI**, que tiene ventajas e inconvenientes. Las ventajas son su perfecta insonorización, la suavidad de funcionamiento y, especialmente, el ahorro de combustible. En cuanto a inconvenientes, ha perdido mucho brío y nervio, dando la sensación de tener bastante menos caballos de los que anuncia. En este aspecto, queda bastante lejos del dirvertidísimo 1.8 T de la anterior generación, todo un monumento a la diversión y a las reacciones deportivas. Eso sí, manteniendo la aguja del cuenta-revoluciones por encima de 4.000 vueltas dispondremos de la entrega de potencia necesaria para salir de cualquier apuro. En resumen, una digna secuela que deberá aguardar a motores de mayor potencia para mostrar todo lo que puede dar de sí.




[+] ACABADO, COMPORTAMIENTO, CONSUMOS
[-] FALTA DE BRÍO, PRECIO ELEVADO

FORD

Focus C-MAX

Espacio, diseño moderno y fiabilidad





C-MAX significa máximo confort, máxima confianza y máximo control. Es el vehículo más aerodinámico de su disputado segmento.

Con una línea deportiva y compacta, un estilo moderno y unas cualidades dinámicas que inspiran confianza, el nuevo **Ford Focus C-MAX** llega al mercado español dispuesto a cambiar las expectativas de los que buscan un vehículo familiar de tamaño mediano. Ofrece una gran versatilidad y flexibilidad en la disposición de los asientos traseros, así como unas impresionantes posibilidades de carga, espacio y entretenimiento. Aunque es mayor y más alto que los otros coches de la gama **Focus**, es más compacto y más ligero que las demás ofertas del segmento. Se conduce más como un coche que como un monovolumen, y sus líneas tienen el coeficiente aerodinámico más bajo de su categoría. Todos los modelos **Focus C-MAX** ofrecen una amplia variedad de compartimentos, bandejas y bolsillos de serie, para maximizar la utilidad del vehículo y mantener su interior libre de desórdenes. Con la incorporación de este modelo, la gama **Focus** se convierte en una de las más completas y versátiles del mercado.

NISSAN

Almera Tino

Nueva imagen, nuevas tecnologías





Nissan ha renovado la gama **Almera Tino**, que dobla su oferta de motorizaciones diésel de acuerdo con la demanda cada día más exigente del mercado europeo. Además, el **Tino** ha recibido otras notables mejoras, tanto estéticas como de equipamiento. En el exterior los retoques son muy ligeros, pero es en el interior donde los cambios resultan más aparentes. Entre las incorporaciones, destaca la posibilidad de montar ESP y una cámara de vídeo para ayudar en las maniobras.



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

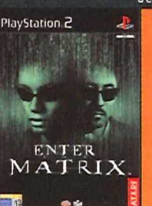
TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	12	9.4
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
18 WHEELER	SEGA	ACCLAIM	11	8.3
4X4 EVO	TAKE 2	PROEIN	07	7.4
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	NAMCO	SONY C.E.	13	9.3
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	VIRGIN PLAY	29	8.4
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	KONAMI	10	9.1
AGGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	ACCLAIM	18	9.3
AIRBLADE	CRITERION	SONY C.E.	12	9.2
ALL-STAR BASEBALL 2003	ACCLAIM	ACCLAIM	17	8.6
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHT...	INFOGRAMES	INFOGRAMES	10	8.4
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
APE ESCAPE 2	SONY C.E.	SONY C.E.	24	8.5
ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	07	8.4
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	VIRGIN PLAY	23	7.8
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S R...	3DO	VIRGIN PLAY	05	8.2
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.1
ARMY MEN RTS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.0
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
ARTIC THUNDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	13	5.0
ATLANTIS III	CRYO	CRYO	16	6.6
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	SONY C.E.	SONY C.E.	07	8.5
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	12	9.4
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	INFOGRAMES	25	8.3
BEN HUR	MICROIDS	VIRGIN PLAY	26	7.8
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BLACK & BRUISED	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	7.0
BLADE II	ACTIVISION	PROEIN	22	8.5
BLOOD OMEN 2	EIDOS	PROEIN	15	8.2
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 3	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	06	8.9
BMX XXX	ACCLAIM	ACCLAIM	24	8.8
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	PROEIN	18	8.5
BURNOUT	CRITERION	ACCLAIM	11	9.2
BURNOUT 2	CRITERION	ACCLAIM	21	9.3
CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.5
CART FURY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	08	7.8
CITY CRISIS	TAKE 2	PROEIN	08	7.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	007: PROEIN	22	9.4
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	PYRO STUDIOS	PROEIN	20	9.4
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	PROEIN	21	8.5
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	11	8.5
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
CRAZY TAXI	SEGA	ACCLAIM	05	8.7
DAVE MIRRA BMX 2	Z-AXIS	ACCLAIM	12	8.1
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CLOUD	SONY C.E.	SONY C.E.	10	8.8
DARK NATIVE APOSTLE	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	17	8.0
DARK SUMMIT	THQ	PROEIN	16	7.9
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	SONY C.E.	01	9.0
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DEUS EX	EIDOS	PROEIN	20	8.9
DEVIL MAY CRY	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.6
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DINO STALKER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	20	7.7
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DISNEY'S DINOSAUR	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	01	6.9
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI	INFOGRAMES	INFOGRAMES	24	9.0
DRAGON RAGE	3DO	VIRGIN PLAY	14	7.0
DRAGON'S LAIR	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.4
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.3
DRIVING EMOTION TYPE-S	SQUARESOFT	ELECTRONIC ARTS	04	7.9
DROPSHIP UPF	SONY C.E.	SONY C.E.	12	9.0
DUNE	CRYO	CRYO	13	6.4
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY WARRIORS 2	KOEI	ACCLAIM	01	8.6
DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PROEIN	15	8.6
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	SONY C.E.	12	7.4
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	04	9.2
EL PLANETA DEL TESORO	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	24	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	23	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
ENDGAME	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	19	8.0
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.0
ESPN WINTER SPORTS	KONAMI	KONAMI	13	8.7
ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ESPN XGAMES SNOWBOARDING...	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	01	8.0
EVE OF EXTINCTION	EIDOS	PROEIN	19	8.5

LOS MEJORES — PlayStation 2 — AGOSTO 2003 — Revista Oficial - España



01- TOMB RAIDER EADLO (EIDOS)
02- EYE TOY (SONY C.E.)
03- ENTER THE MATRIX (ATARI)
04- SILENT HILL 3 (KONAMI)
05- SOCOM US NAVY SEALS (SONY C.E.)
06- FORMULA ONE 2003 (SONY C.E.)
07- MOTO GP 3 (NAMCO)
08- LOS SIMS (ELECTRONIC ARTS)
09- CLOCK TOWER 3 (CAPCOM)
10- RYGAR (TECMO)

LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL — del 1 al 30 de junio



01- ENTER THE MATRIX (ATARI)
02- MOTO GP 3 (SONY C.E.)
03- SILENT HILL 3 (KONAMI)
04- FINAL FANTASY X (PLATINUM) (SONY C.E.)
05- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
06- SOCOM US NAVY SEALS (SONY C.E.)
07- SPLINTER CELL (UBI SOFT)
08- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
09- GTA III (PRECIO ESPECIAL) (ROCKSTAR)
10- LOS SIMS (EA GAMES)

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	03	7.8
EXTERMINATION	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.3
EYE TOY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
F1 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	18	8.7
F1 RACING CHAMPIONSHIP	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	03	9.0
F-355 CHALLENGE	SEGA	SONY C.E.	21	7.9
FANTAVISION	SONY C.E.	SONY C.E.	-	8.9
FIFA 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
FINAL FANTASY X	SQUARESOFT	SONY C.E.	17	9.7
FIRE BLADE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	20	9.0
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORMULA ONE 2002	SONY C.E.	SONY C.E.	25	8.8
FREAK OUT	SWING!	VIRGIN PLAY	08	8.7
FREEKSTYLE	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	22	8.7
FREQUENCY	SEGA	SONY C.E.	19	8.6
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	07	8.3
GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	007: VIRGIN PLAY	05	8.5
GIANTS CITIZEN KABUTO	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	16	8.0
GIFT	CRYO	CRYO	07	7.8
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	VIRGIN PLAY	11	7.0
GRADIUS III & IV	KONAMI	KONAMI	-	8.5
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY C.E.	SONY C.E.	07	9.7
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G	SONY C.E.	SONY C.E.	19	9.5
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PROEIN	11	9.5
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	ROCKSTAR	PROEIN	23	9.7
G-SURFERS	MIDAS	VIRGIN PLAY	14	6.2
GTC AFRICA	RAGE	PROEIN	16	7.9
GUILTY GEAR X	SAMMY	VIRGIN PLAY	16	9.3
GUMBALL 3000	S.C.I.	PROEIN	24	8.7
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
GUNGRIFFON BLAZE	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	02	8.5
HALF-LIFE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	11	9.2
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	23	9.0
HAVEN	MIDWAY	VIRGIN PLAY	23	9.2
HEADHUNTER	SEGA	SONY C.E.	12	9.2
HERDY GERDY	EIDOS	PROEIN	15	8.5
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.6
HIDDEN INVASION	SWING!	VIRGIN PLAY	13	7.1
HITMAN 2	EIDOS	PROEIN	22	9.4
ICO	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.4
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	PROEIN	30	7.9
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	06	8.2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
JAK & DAXTER	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.6
JET SKI RIDERS	EIDOS	PROEIN	13	7.6
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KENGO MASTER OF BUSHIDO	CRAVE	UBI SOFT	04	8.6
KESSEN	KOEI	ELECTRONIC ARTS	01	8.7
KESSEN 2	KOEI	PROEIN	13	8.1
KINGDOM HEARTS	SQUARESOFT	SONY C.E.	22	9.0
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	NAMCO	SONY C.E.	11	9.2
KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	14	9.0
KURI KURI MIX	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	05	8.5
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
LE MANS 24 HORAS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.5
LE TOUR DE FRANCE	KONAMI	KONAMI	19	8.6
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGENDS OF WRESTLING II	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.9
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	VIRGIN PLAY	21	7.8
LEGO DROME RACERS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	24	7.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOS SIMS	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
LOTUS CHALLENGE	VIRGIN PLAY	VIRGIN PLAY	10	9.0
MAD MAESTRO	FRESH GAMES	PROEIN	16	7.8
MADDEN 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	24	8.9
MAXIMO	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	14	9.2
MAX PAYNE	ROCKSTAR	PROEIN	13	9.2
MDK 2 ARMAGEDDON	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	04	7.6
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	17	9.3
MEN IN BLACK II	INFOGRAMES	INFOGRAMES	20	7.4
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF...	KONAMI	KONAMI	13	9.5
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MICROMACHINES	HASBRO	INFOGRAMES	23	7.9
MIDNIGHT CLUB	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP.	CODEMASTERS	PROEIN	17	8.2
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MONSTRUOS S.A.	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	13	6.4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP	NAMCO	SONY C.E.	03	9.4
MOTO GP 2	NAMCO	SONY C.E.	13	9.4



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
MR. MOSKEETO	FRESH GAMES	PROEIN	16	8.4
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	PROEIN	06	9.0
MUNDIAL FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	17	9.0
MX 2002	THQ	PROEIN	10	8.6
MX RIDER	ATARI	INFOGRAMES	11	7.5
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA HOOPZ	MIDWAY	VIRGIN PLAY	03	8.5
NBA LIVE 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.3
NBA STREET	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
NBA STREET VOL. 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	21	9.2
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.6
NHL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	21	8.8
NHL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	29	8.6
NHL HITZ 2002	MIDWAY	VIRGIN PLAY	10	8.6
NINJA ASSAULT	NAMCO	SONY C.E.	22	8.0
NO ONE LIVES FOREVER	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	15	8.0
OFF-ROAD WIDE OPEN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	12	8.0
ONI	ROCKSTAR	PROEIN	02	7.6
ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
ONIMUSHA 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
OPERATION WINBACK	KOEI	VIRGIN PLAY	05	8.9
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	PROEIN	01	7.5
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PARAPPA THE RAPPER 2	SONY C.E.	SONY C.E.	14	8.5
PARIS-DAKAR RALLY	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.1
PATO DONALD CUAC ATTACK	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	-	8.0
PENNY RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	20	8.9
PETER PAN LA LEYENDA DE...	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	15	7.9
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	9.3
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	16	8.0
POLAROID PETE	JVC-IREM	VIRGIN PLAY	14	7.8
POLICE 24/7	KONAMI	KONAMI	19	8.5
PORTAL RUNNER	3DO	VIRGIN PLAY	11	8.4
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.9
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	KONAMI	22	9.3
PRO RACE DRIVER	CODEMASTERS	PROEIN	20	9.3
PROJECT EDEN	EIDOS	PROEIN	10	6.4
PROJECT ZERO	TECMO	VIRGIN PLAY	20	8.8
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	04	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	PROEIN	18	8.6
RATCHET & CLANK	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.2
RAYMAN REVOLUTION	UBI SOFT	UBI SOFT	01	8.5
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RC REVENGE PRO	ACCLAIM	ACCLAIM	01	7.5
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	01	9.0
RED CARD SOCCER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	18	8.4
RED FACTION	THQ	PROEIN	05	8.5
RED FACTION 2	THQ	PROEIN	23	9.1
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	09	9.0
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	16	6.5
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
REZ	SEGA	SONY C.E.	12	8.2
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY C.E.	-	9.0
RING OF RED	KONAMI	KONAMI	06	8.3
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROCKY	RAGE	PROEIN	24	9.1
ROLAND GARROS 2003	WANADOO	VIRGIN PLAY	29	8.8
RUGBY	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	07	8.2
RUMBLE RACING	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	06	8.6
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SALT LAKE 2002	EIDOS	PROEIN	14	8.3
SHADOW HEARTS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	14	8.2
SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI	03	8.4
SHADOWMAN 2ECOND COMING	ACCLAIM	ACCLAIM	16	7.0
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	ACTIVISION	PROEIN	12	8.7
SHIFTERS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.5
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHOX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI	11	9.2
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT SCOPE	KONAMI	KONAMI	03	8.1
SILENT SCOPE 2	KONAMI	KONAMI	11	7.9
SILPHEED	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	03	9.0
SKY ODYSSEY	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
SLAM TENNIS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	19	8.3
SLED STORM	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	15	9.0
SLY RACCOON	SONY C.E.	SONY C.E.	24	9.0
SMASH COURT PRO TENNIS TOURN.	NAMCO	SONY C.E.	17	9.2
SMUGGLER'S RUN	ROCKSTAR	PROEIN	-	8.9
SMUGGLER'S RUN 2	ROCKSTAR	PROEIN	12	8.6
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	CODEMASTERS	PROEIN	18	7.6
SOUL REAVER 2	EIDOS	PROEIN	12	8.0
SPACE ACE	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.2
SPACE CHANNEL 5	SEGA	SONY C.E.	14	8.3
SPACE RACE	INFOGRAMES	INFOGRAMES	11	8.9

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN	18	9.0
SPLASHDOWN	ATARI	INFOGRAMES	11	9.0
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPY HUNTER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	09	9.0
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
SSX TRICKY	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	12	8.8
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	CODEMASTERS	PROEIN	21	7.1
STAR WARS BOUNTY HUNTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	9.1
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STAR WARS RACER REVENGE	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.6
STAR WARS STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	03	9.2
STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PROEIN	15	8.5
STITCH EXPERIMENTO 626	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	18	7.8
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	03	8.5
STUNTMAN	ATARI	INFOGRAMES	20	9.2
SUB REBELLION	IREM	VIRGIN PLAY	24	8.2
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUMMONER	THQ	PROEIN	01	7.7
SUMMONER 2	THQ	PROEIN	23	8.4
SUPER BOMBAD RACING	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	7.2
SUPER BUST-A-MOVE	TAITO	ACCLAIM	01	8.2
SUPER TRUCKS	JESTER INTERACTIVE	ARDISTEL	19	7.7
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SURFING H3O	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
TAZ WANTED	INFOGRAMES	INFOGRAMES	21	8.0
TD OVERDRIVE	ATARI	INFOGRAMES	19	8.3
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY C.E.	01	9.3
TEKKEN 4	NAMCO	SONY C.E.	21	9.5
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	SONY C.E.	26	9.3
TERMINATOR DAWN OF FATE	ATARI	INFOGRAMES	22	8.5
TETRIS WORLDS	THQ	PROEIN	20	6.8
THE BOUNCER	SQUARESOFT	SONY C.E.	05	9.2
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	TOKA	VIRGIN PLAY	05	8.2
THE GETAWAY	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.2
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	12	7.2
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS ROAD RAGE	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	12	9.0
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
THE THING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	21	9.1
THEME PARK WORLD	BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	01	7.7
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	CORE DESIGN	PROEIN	10	8.4
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
TIME SPLITTERS	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	-	7.0
TIME SPLITTERS 2	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	21	9.4
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PROEIN	12	9.5
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	PROEIN	23	9.3
TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	PROEIN	01	8.0
TOP GUN COMBAT ZONES	TITUS	VIRGIN PLAY	11	7.0
TOTAL IMMERSION RACING	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	23	7.7
TRACK & FIELD	KONAMI	KONAMI	01	9.1
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM	21	8.7
TWISTED METAL BLACK	SONY C.E.	SONY C.E.	09	8.2
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	8.8
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.7
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	SONY C.E.	16	7.9
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VICTORIOUS BOXERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	10	9.0
VIRTUA COP ELITE EDITION	SEGA	ACCLAIM	24	7.0
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	SONY C.E.	16	9.5
VIRTUA TENNIS 2	SEGA SPORTS	ACCLAIM	23	9.3
V-RALLY 3	INFOGRAMES	INFOGRAMES	18	9.3
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
WDL THUNDERTANKS	3DO	VIRGIN PLAY	06	2.3
WDL WARJETZ	3DO	VIRGIN PLAY	07	4.0
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WIPEOUT FUSION	SONY C.E.	SONY C.E.	13	9.2
WOODY WOODPECKER	CRYO	CRYO	13	7.8
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.3
WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.6
WRECKLESS	ACTIVISION	PROEIN	24	8.4
W.W.F. SMACKDOWN JUST BRING IT	THQ	PROEIN	14	8.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
XTREME GIII	ACCLAIM	ACCLAIM	08	8.4
X-SQUAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	02	7.8
ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	KONAMI	04	9.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0

PlayStation®2 Revista Oficial - España

...en el próximo número

9 DEMOS JUGABLES



04- Tekken 4
DEMO JUGABLE



05- Esto Es Fútbol 2003
<DEMO JUGABLE

06- Tiger Woods PGA Tour 2003
DEMO JUGABLE

07- Z.O.E.
DEMO JUGABLE

08- Headhunter
DEMO JUGABLE

09- Final Fantasy X
DEMO JUGABLE



- Jak II: Renegade
- KYA
- How To Eye Toy
- Tribes Aerial Assault
- Tony Hawk's Underground

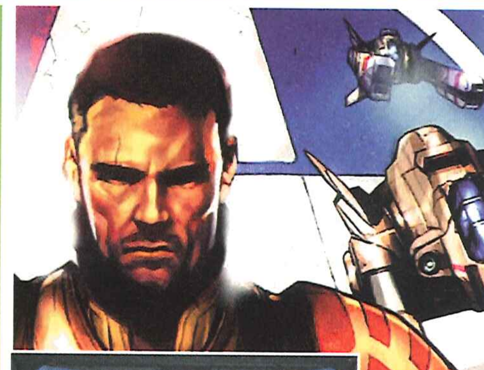


01- Starsky & Hutch
DEMO JUGABLE



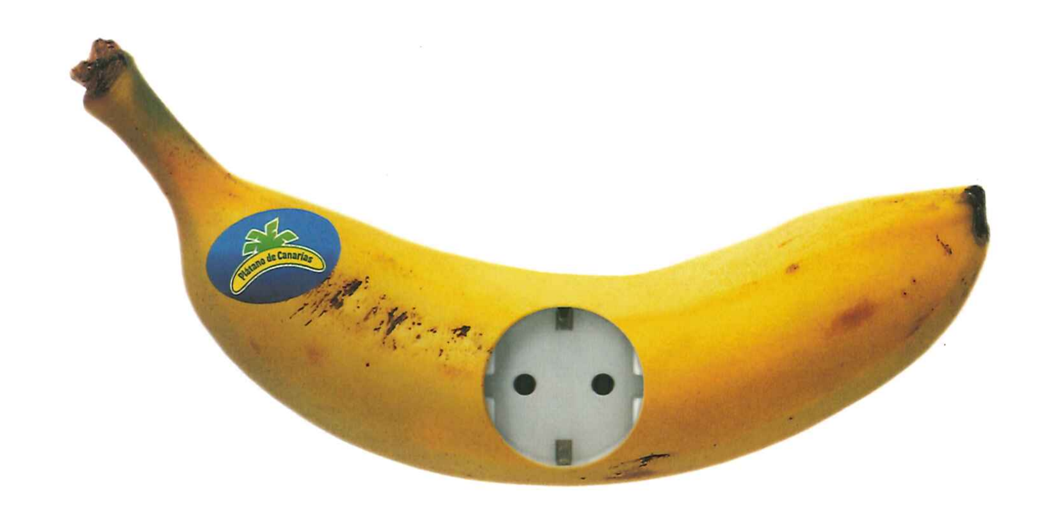
02- Futurama
DEMO JUGABLE







03- Mace Griffin Bounty Hunter
DEMO JUGABLE





SI QUIERES REFRESCARTE ESTE VERANO, DISFRUTA DE UN COMBINADO NATURAL CON UN 0% DE GRASA:

PLÁTANO DE CANARIAS + LECHE DESNATADA.



